
POR SÓLO 3,99€
JUEGO PARA PC «NEW YORK CRIMES» ¡GRATIS!
Nº 243
MAYO 2015
LA REVISTA DE JUGADORES PARA JUGADORES
micromanía
PREVIEW
THE WITCHER 3 WILD HUNT
¡GERALT DE RIVIA VUELVE CON EL ROL MÁS ESPECTACULAR!
REPORTAJE
TECNOLOGÍA PARA LOS JUEGOS DE 2015
NVIDIA TRAE EL FUTURO A TU PC... ¡HOY!
AHÓRRATE 5€ EN DARK SOULS II SCHOLAR OF THE FIRST SIN
JUEGOS DEL MES
› GRAND THEFT AUTO V
› PILLARS OF ETERNITY
› BATTLEFIELD: HARDLINE
› DEAD OR ALIVE 5: LAST ROUND
› CITIES SKYLINES
› GOT: THE SWORD IN THE DARKNESS
› LIFE IS STRANGE: OUT OF TIME
¡SE ACERCA EL MOBA MÁS ESPERADO!
HEROES OF THE STORM
¡BLIZZARD REÚNE A SUS HÉROES!
¡TE REGALAMOS 5 CLAVES PARA LA BETA!
PRUEBA EL JUEGO ANTES QUE NADIE E INVITA A TUS AMIGOS
AÑO XXXI
Número 243
8 424094 820313 00243
P.V.P. CANARIAS 4,14€
JUEGO PARA PC VALORADO EN 10€... ¡DE REGALO!
NEW YORK CRIMES
¡PROTAGONIZA UN THRILLER FASCINANTE!
INSTRUCCIONES Y CÓDIGO DE DESCARGA EN EL INTERIOR
PC DVD
FX
NEW YORK CRIMES
16
PENDULO

LAS MEJORES COLECCIONES FX EN TU

TOTALMENTE EN ESPAÑOL

EDICIÓN LIMITADA

MASTER OF GAMES ANTHOLOGY

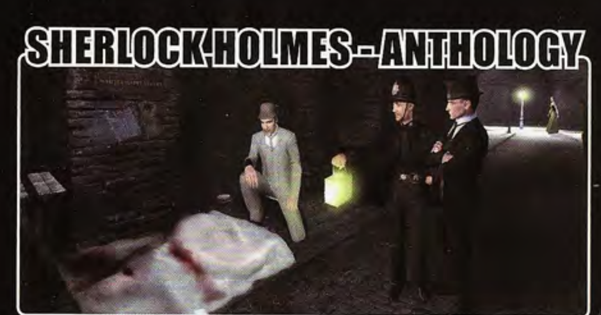
Sherlock Holmes Anthology · King's Bounty Anthology · Death to Spies Anthology · Drakensang Anthology

INCLUYE 1.200 Puntos FX

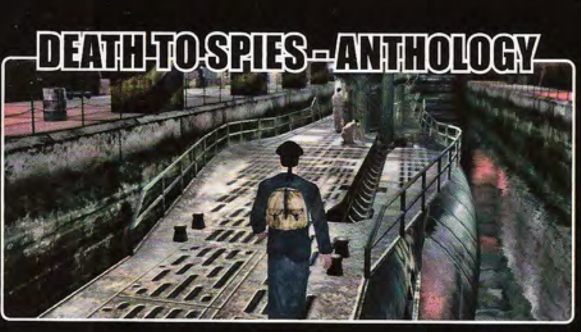
OBRAS MAESTRAS FX

11 Juegos por solo 19'95€

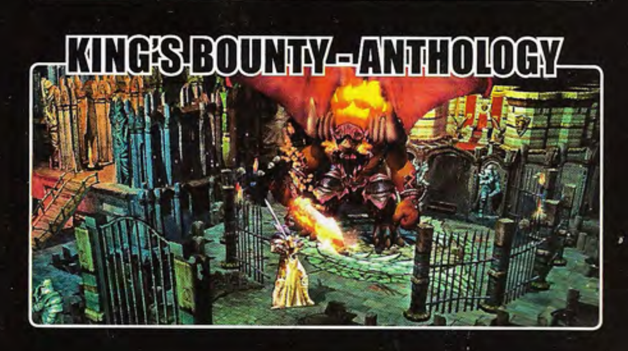
SHERLOCK HOLMES - ANTHOLOGY



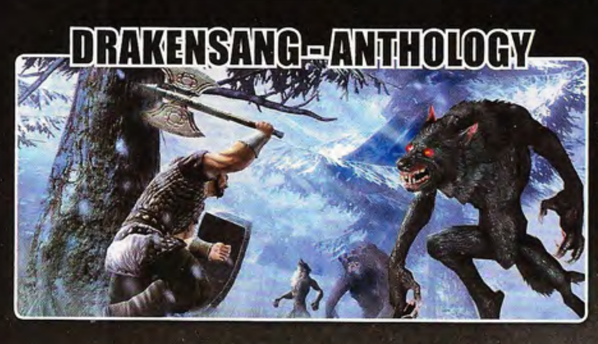
DEATH TO SPIES - ANTHOLOGY



KING'S BOUNTY - ANTHOLOGY



DRAKENSANG - ANTHOLOGY



TIENDA DE VIDEOJUEGOS FAVORITA



TOTALMENTE EN ESPAÑOL

EDICIÓN LIMITADA

La colección de
Simuladores 2015
Aviones - Fútbol - Trenes - Ciudades

La colección de simuladores más

AIRLINE380

INCLUYE 1.200 Puntos FX

3
www.pegi.info

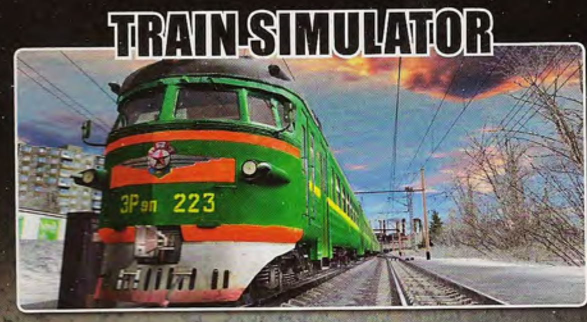
LA COLECCIÓN MÁS COMPLETA

4 Juegos por solo 19'95€

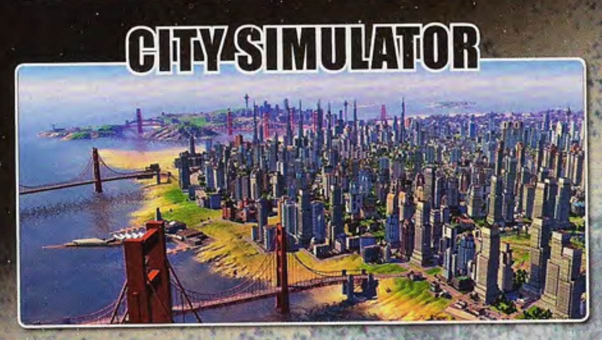
FLIGHT SIMULATOR



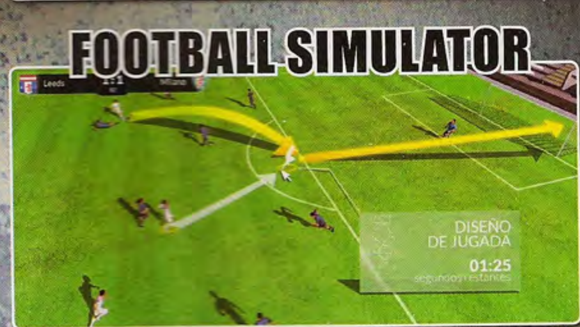
TRAIN SIMULATOR



CITY SIMULATOR



FOOTBALL SIMULATOR



Versión beta

Bienvenido a **Micromanía**. Apenas ha pasado el primer trimestre del año, y sin siquiera llegar a mitad de temporada de 2015, ya empezamos a estar invadidos por todos esos juegos que llevábamos meses ansiando, y que las compañías -por los motivos que fuere- han estado retrasando inmisericordemente para poner a prueba nuestra paciencia y nuestros nervios. Pero, como todo llega, en este número de tu revista favorita vas a encontrar los análisis de varios de esos juegos: **«GTA V», «Battlefield Hardline», «Pillars of Eternity»**... Son sólo unos ejemplos de que cómo se hace realidad eso de que "la espera ha merecido la pena". Porque, sí, no hemos llegado a mitad de temporada y los juegazos nos invaden. Si esto es así, ahora, ¿qué esperar cuando llegue el E3 y empecemos a ver lo que está por venir? Pero no adelantemos acontecimientos. Para adelantar, ya están las versiones beta. Probar antes de lanzar. Juegos en desarrollo que dejan ver sus virtudes y defectos, para ser pulidos mientras se concluye la producción. Y nadie para pulir, como **Blizzard**.

Y es que la beta que ocupa la portada de este número de Micromanía es muy especial. Tanto por el juego -**«Heroes of the Storm»**, la entrada de Blizzard en el mundo MOBA- como por lo que le acompaña en este número de Micromanía. Seguro que ya sabes de lo que hablo, pues habrás visto la mención en la portada y habrás ojeado esa tarjeta que va grapada en el interior de la revista. **Claves**. Sí, claves para acceder a Battle.net y participar en **la beta de «Heroes of the Storm»**. Y no sólo tú, sino cuatro amigos más. **Cinco claves únicas** por revista, para que disfrutes ya de todo lo que **«Heroes of the Storm»** traerá.

Más de un juego

Sí, eso quiere decir que este número de **Micromanía** que tienes entre manos en la práctica te regala dos juegos para disfrutar este mes. Por un lado, la clave para la beta de **«Heroes of the Storm»**, y por otro **«New York Crimes»**, una excepcional aventura de Pendulo Studios. Y, claro, todas las secciones habituales, noticias, y un vistazo muy especial a **«The Witcher 3»** en preview, tras haberlo probado durante horas. Disfruta Micromanía. Nos vemos el próximo mes.

Francisco Delgado Director de Micromanía

Síguenos también en nuestra página de **facebook**
www.facebook.com/revistamicromania



SUMARIO



26 GRAND THEFT AUTO V
El espectacular juego de Rockstar por fin llega al PC... ¡y es increíble!



92 TOM CLANCY´S THE DIVISION
¿Qué ha pasado con «The Division» en los últimos meses?



86 THE WITCHER 3 WILD HUNT
Hemos probado la nueva aventura de Geralt de Rivia y te contamos cómo será.

ÍNDICE POR JUEGOS

18 **HEROES OF THE STORM**
El MOBA de Blizzard está cada vez más cerca. ¡Y puedes jugar la beta!

66 **NEW YORK CRIMES**
Descubre las principales características del juego de regalo del mes, «New York Crimes», y los pasos necesarios para disfrutarlo.



DUELOS URBANOS

Los enfrentamientos entre **policías y criminales** en entornos urbanos tienen más de 20 años en el universo del videojuego -muchos recordarán «Police Quest» como **un pionero** de esta ambientación-, pero son series como «Rainbow Six» las que han hecho de ello su razón de ser. La nueva entrega de la saga, **«Rainbow Six Siege»**, lleva el duelo urbano a nuevas cotas juntando a los cuerpos de élite más renombrados del mundo de las fuerzas de seguridad urbanas, por un lado, y por otro a terroristas, secuestradores y ladrones. Durantes unos días, en estado de alfa cerrada, «Rainbow Six Siege» ha dejado ver parte de su **diseño de acción multijugador**. Por ahora tiene muy buena pinta, pero aún toca esperar.



Deus Ex: Mankind Divided

La guerra cibernética

La humanidad pone en la tecnología sus máximas aspiraciones, anhelos y esperanzas... Pero también sus peores temores. ¿Quieres asomarte al rol futurista? ¿Estás seguro?

Aunque la aparición de un nuevo «Deus Ex» comenzó a cobrar forma con una demo tecnológica en la última GDC, el anuncio oficial y los detalles desvelados a lo largo del mes de abril han situado a «Deus Ex: Mankind Divided» como uno de los grandes proyectos de rol en desarrollo. Desde la difusión de su primer y espectacular tráiler –más revelador, por cierto, de lo que suele ser habitual– han ido precipitándose un aluvión de noticias, declaraciones y especulaciones sobre el juego. ¿Qué podemos esperar de él? Superado el *shock* inicial, nos atrevemos a decir que mucho sin temor a exagerar. «Deus Ex: Mankind Divided» promete una notable evolución sobre la entrega anterior, que ya nos dejó un gran sabor de boca.

Por supuesto, en la próxima entrega «Deus Ex» podemos contar con los ingredientes característicos de la saga: libertad de acción, flexibilidad para jugar con sigilo o directos a los tiroteos, e implantes cibernéticos de lo más ingenioso vuelven a perfilarse como las claves de la jugabilidad en «Mankind Divided», pero hay más...

Conflicto emocional

Se trata de una continuación directa de «Human Revolution» así que Adam Jensen vuelve a ser nuestro protagonista. Pero la próxima entrega rompe con cualquier final del anterior. Es el año 2029 y los humanos aumentados son observados con suspicacia, y pronto se desata una guerra con persecuciones y atentados. Adam se ve envuelto en medio de todo ello y descubrir quién maneja los hilos no va a ser fácil. Las intrigas y los conflictos de intereses que involucran a los Illuminati, la Interpol y el colectivo insurgente de hackers Juggernaut conllevarán dilemas morales. ¡Decisiones!

Sobre todo esto, «Deus Ex: Mankind Divided» se perfila como uno de los juegos de rol más abierto a la flexibilidad para que tú mismo definas tu forma de jugar.

INSPIRACIÓN CIBERPUNK



Si el anterior «Human Revolution» nos pareció que reproducía estupendamente una ambientación típicamente ciberpunk, la próxima entrega tiene cosas que aportar... Aquel juego, el anterior, fue un intento –muy exitoso, por cierto– de devolverle la vida a la saga, pero «Mankind Divided» es un desarrollo mucho más calculado y con vistas a más largo plazo. Esto implica que aspectos como la tecnología del juego, un contexto argumental en varios niveles narrativos y un diseño artístico más ambicioso están concebidos dentro de un conjunto mayor y más coherente. Será interesante descubrir todo lo que esto engloba en "aumentos", acontecimientos, personajes, etc.



¡12.000 LA IMPONENTE RESOLUCIÓN MÁXIMA DE «PROJECT CARS»!

¿Todavía te parece que el 4K es lo más radical? El juego de carreras de Slightly Mad Studios soportará resoluciones de hasta 12K en sistemas multipantalla de PC. ¡Inalcanzable pero brutal!





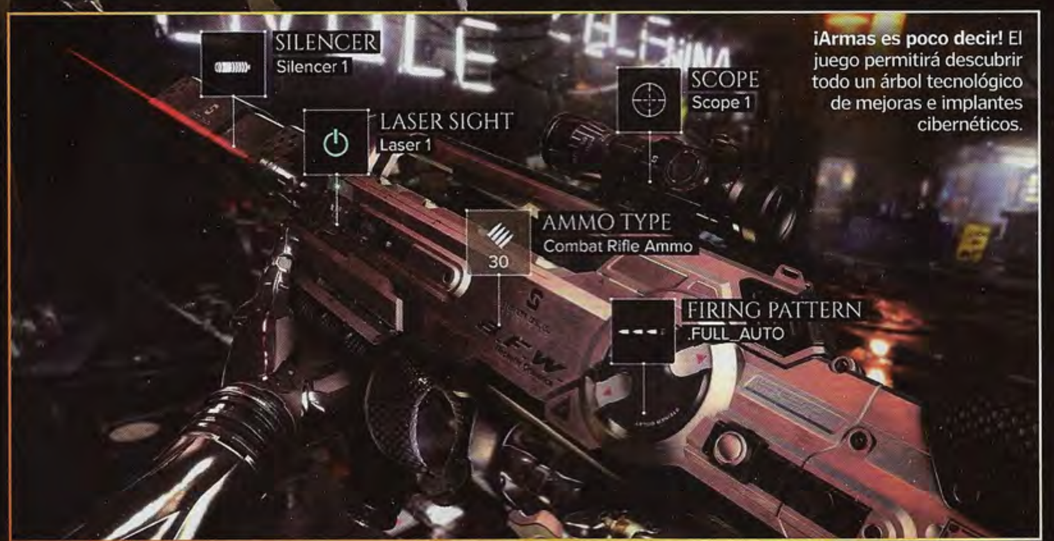
¡Mantenerse oculto o emplear la fuerza! Deberás evaluar a qué te enfrentas y de qué dispones para decidir. La flexibilidad será un rasgo crucial del juego.



¡Enemigos tan sofisticados como tú! Que tú lleves armas e implantes a la última puede que no te confiera ninguna superioridad... ¡Ya verás!



¡Tácticas de ciborg! La diversidad de implantes permitirá afrontar cada encuentro de formas muy diferentes.



¡Armas es poco decir! El juego permitirá descubrir todo un árbol tecnológico de mejoras e implantes cibernéticos.

HYPE

¡«Black Ops III» está en marcha!



Los estudios de Treyarch, a cargo de «Call of Duty: Black Ops III», anticiparon el juego con un breve teaser que se presenta el 26 de abril. Si llegas a tiempo cuando leas estas líneas, visita **micromania.es** para no perdértelo.

Raven prepara un nuevo «Singularity»

En sus 25 años de historia Raven Software ha desarrollado entregas de «Jedi Knight», «Quake», «Call of Duty»... Y ahora, el estudio nos ha anticipado en su Twitter una nueva entrega de su emblemático juego de acción «Singularity». ¡Genial!

«Legacy of the Void» ya está en beta



Aunque se trata de un privilegio reservado a algunos usuarios en Battle.net la próxima expansión del famoso juego de estrategia de Blizzard está ya en fase de pruebas. La fecha de salida del juego aún no ha sido determinada.

Codemasters abre su tienda online

Si eres fan de la velocidad, la apertura de la Codemasters: Digital Store te interesa: La compañía comienza por ofrecer descuentos del 50% para todos sus títulos, de «GRID 2» a F1 2014».

Rol marciano en «The Technomancer»



«Bound By Flame» fue uno de los mejores JDR indie del año pasado. Ahora, los estudios de Spiders están enfrascados en «The Technomancer» un nuevo juego de rol futurista ambientado en el mismo universo que su otro título «Mars: War Logs».

EL TERMÓMETRO

¿TIENES ENTRADA PARA LA GAMESCOM?

Si estás decidido a asistir a la GamesCom 2015 ya puedes comprar tu ticket en **gamescom-cologne.com** La popular feria de Colonia se celebrará entre los días 6 al 9 de Agosto.

«INVISIBLE INC.» LLEGA A PC EN MAYO



Los chicos de Klei Entertainment -creadores de «Mark of the Ninja»- han confirmado el estreno en Steam de su nueva aventura de espías, «Invisible Inc.», el día 12 de mayo.

COSECHA RAVENSCOURT DE SIMULADORES

Deep Silver estrena el nuevo sello Ravenscourt que debutará con seis simuladores para PC de aquí a Junio. Entre ellos «Car Mechanic», «Farm Expert» y «Helicopter 2015».

«MOTOGP 15» MUY CERCA Y RENOVADO

Milestone prepara novedades para «MotoGP 15» dirigidas a ampliar la personalización y ampliar el modo carrera, pero el juego está muy próximo a su lanzamiento.

LA FÓRMULA 1 DE PC ARRANCA EN VERANO

Codemasters anticipa este año la nueva entrega de su serie F1 que hasta ahora venía actualizándose en Septiembre... ¡«F1 2015» saldrá en Junio, con la temporada por decidir!

«GRAND AGE MEDIEVAL», EN OTOÑO



Kalypso, los creadores de la saga «Tropico», fijan para el otoño su próximo juego de estrategia, «Grand Age: Medieval», un prometedor desafío de gestión y defensa de Castillos.

Expansiones y DLCs... ¿Cómo elegirlos bien?

La ampliación de contenido puede ser recibida como una opción para prolongar la diversión o como un chantaje. Invertir o malgastar, ¿depende de nuestro buen juicio?

Si la ejecución de "fatalities" en «Mortal Kombat X» te resulta muy difícil, Netherrealm te vende un pack con algunos de fácil ejecución.

En «Batman: Arkham Knight» el DLC de "Harley Quinn" llega a modo de prólogo. ¿Nos perdemos algo importante si no lo compramos?

Ante la aparición del –ya casi inevitable– contenido descargable adicional, casi siempre se nos plantea un pertinaz dilema. No se trata de si lo vamos a comprar o no –porque si se trata de nuestro juego favorito nos resultará difícil eludir la tentación– sino de si merece la pena tal contenido y si no debería haber estar incluido en el juego sin requerir un gasto adicional.

Juzgar la conveniencia y la satisfacción que nos reportará un contenido adicional se está poniendo cada vez más difícil, a pesar de lo que los medios podamos hacer para definir tales contenidos y prevenirte. Y es que las descripciones no siempre están claras. El término "DLC" es un comodín que vale para casi todo, pero resulta poco preciso y engloba conceptos a menudo muy ambiguos como "add-on", "expansion", "season pass"... ¿Cómo calibrar si merece la pena un contenido extra?

Como norma general, nosotros pensamos que es mejor no atender demasiado a la nomenclatura que emplee cada compañía, pero sí fijarse en las descripciones de contenido, cuanto más precisas mejor. Sólo así podremos hacernos una idea de qué esperar para no llevarnos chascos y malgastar el dinero.

CD Projekt ofrece un conjunto de DLCs gratuitos y un pase a las expansiones de pago para «The Witcher III» bien descrito. Y nos dicen: "probad el juego antes". ¡Nos parece un buen consejo!

LANZAMIENTOS DE MAYO

TRAINZ: A NEW ERA



Después de algún que otro retraso, el gigante de los simuladores ferroviarios está listo para su lanzamiento con nueva tecnología y locomotoras de todas las épocas por 29,95 €.

Fecha de lanzamiento: 15 / 05 / 2015

WOLFENSTEIN: THE OLD BLOOD

Un año después del regreso a «Wolfenstein» genialmente guiado por Machine Games, Bethesda nos ofrece esta precuela que nos sitúa en un 1946 alternativo. Su precio, 19,95 €.

Fecha de lanzamiento: 15 / 05 / 2015

THE WITCHER 3: WILD HUNT



¡CD Projekt por fin lo ha completado! Bandai Namco distribuye una edición estándar (49,95 €) y otra de colección (139,95 €) junto con la posibilidad de añadir dos expansiones por 24,99 €.

Fecha de lanzamiento: 19 / 05 / 2015

PROJECT CARS

De manos de Bandai Namco nos llega el esperado juego de velocidad de Slightly Mad Studios en una única edición limitada (física) que tiene un precio oficial de 59,99 €.

Fecha de lanzamiento: 29 / 05 / 2015

BLOOD BOWL 2



Badland Games se hace cargo de traer a España la segunda entrega del genial «Blood Bowl» basado en el conocido juego de tablero de Games Workshop. Su precio es de 44,99 €.

Fecha de lanzamiento: 29 / 05 / 2015

Lenguas de trapo

Las perlas de los grandes de la industria. Porque ni los que parten el bacalao a veces se libran de un patinazo...



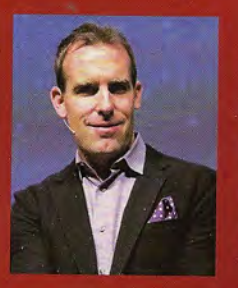
La gente que juega a videojuegos es gente inteligente, y yo quiero entretener a la gente pero también ofrecerles algo en «ADR1FT» que estimule un poco sus cerebros.

Adam Orth, Director Ejecutivo de Three One Zero

Si bien sí ofrecemos el Expansion Pass para reservarlo ya («The Witcher III: Wild Hunt»), queremos dejar una cosa clara: ¡no lo compréis si tenéis dudas! [...] Esperad a ver las reviews del juego, o probadlo antes para ver si os gusta. Como siempre, lo dejamos en vuestras manos.



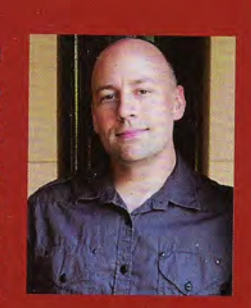
Marcin Iwinski, Director Ejecutivo de CD Projekt



Queremos desarrollar la mejor experiencia premium en el ámbito de la Realidad Virtual. No hablo de marketing, sino de dónde está posicionado VIVE en el mercado [...] ¡Esto es gama alta!

Jeff Gattis, Director de Marketing de HTC

Hay poca tolerancia por parte del consumidor a este tipo de inversiones (Realidad Virtual). Creo que una de las cosas que más curiosidad despierta en mí es el hecho de que miras un televisor en 3D y es una tecnología muy fácil y sencilla de utilizar, pero el usuario no suele sacarle mucho partido.



Mike Capps, ex-directivo de Epic Games



Lo que te permite hacer nuestro dispositivo es la posibilidad de mezclar tu mundo digital con el real y dicha posibilidad de mezclar esas dos cosas juntas desbloquea un montón de experiencias diferentes.

Kudo Tsunoda - (Microsoft) Manager General de Xbox, acerca de las Hololens

Primer contacto con Rainbow Six: Siege

Por fin hemos podido medir la evolución del nuevo «Rainbow Six» probando una *alpha* jugable, que nos deja muy buenas impresiones.



La versión alpha ha desvelado un prometedor juego de acción táctica, en el que la coordinación y el uso del entorno es crucial.

Acotando su lanzamiento por fin para el próximo otoño, Ubisoft ha conseguido atraer todas las miradas sobre «Rainbow Six: Siege» con una reciente ronda de pruebas *alpha*. Desde que se dio a conocer en el E3 de 2014, Ubisoft ha ido desvelando algunos detalles sobre este título, heredero directo del desarrollo inconcluso de «Patriots»: acción táctica en primera persona, gráficos a la última, un enfoque multijugador –en el que la coordinación será crucial– y un motor de de físicas avanzado (motor de destrucción) que intervendrá decisivamente en la jugabilidad.



Máximo realismo táctico

Sin embargo, todo esto apenas conseguía perfilar qué sensaciones transmitirá el juego y como fluirán los combates. La fase de pruebas *alpha*, en cambio, ha sido especialmente elocuente y reveladora. ¡Las sensaciones no podrían ser mejores! Y esencialmente nos permitie augurar que «Rainbow Six: Siege» será una explosiva combinación de realismo táctico y acción trepidante. ¡Síguelo!
rainbow6.ubi.com

RESERVA Y EDICIÓN ESPECIAL

Antes de difundirse esta primera versión alpha de «Tom Clancy's Rainbow Six: Siege» supimos que Ubisoft prepara una Edición de Coleccionista, "Art of Siege Edition", que incluirá, entre otras cosas, una guía táctica de 120 páginas. Además, la reserva anticipada del juego de cualquier edición dará acceso a la fase de pruebas cerrada.



Forja tu reino en Total War

Creative Assembly inaugura la beta abierta del esperado free-to-play de estrategia «Total War Battles: Kingdom» en Steam.

Desde el pasado 9 de Abril ya es posible descargarse la beta abierta (PC) de este primer «Total War» gratuito. Steam ha sido la plataforma elegida para difundir el juego, que es uno de los lanzamientos con los que Creative Assembly quiere celebrar su decimoquinto aniversario, al igual que con la salida de –el también free-to-play– «Total War: Arena». «Total War Battles: Kingdom» es una nueva entrega en la vertiente enfocada al combate táctico y construcción de la franquicia «Total War» que inició hace unos años «Total War Battles: Shogun». Pero «Kingdom» se ambienta en el Siglo X y su característica más llamativa es que sus partidas online permitirán el cruce de plataformas, (desde PC, Mac o una tablet).





LOS MÁS ESPERADOS

El lanzamiento de las nuevas entregas de «GTA» y «Battlefield» nos deja espacio para incorporar «R6: Siege» y «Battlefront» a nuestra lista de deseos.

PARRILLA



THE WITCHER 3: WILD HUNT
» 19 DE MAYO DE 2015 » ROL/ACCIÓN
» CD PROJEKT / NAMCO BANDAI
» PC, MAC, PS4, XB ONE
La Caza Salvaje cabalga... ¡Está muy cerca!

PROJECT C.A.R.S.
» MAYO DE 2015 » VELOCIDAD
» SLIGHTLY MAD / NAMCO BANDAI
» PC, PS4, XB ONE, WII U
¡La sensación de velocidad más inmersiva y real!

BATMAN ARKHAM KNIGHT
» 23 DE JUNIO 2015 » ACCIÓN/AVENTURA
» ROCKSTEADY STUDIOS / WARNER BROS
» PC, PS4, XB ONE
Batman se prepara batirse contra su némesis.

CALENTANDO



RAINBOW SIX: SIEGE
» OTOÑO DE 2015 » ACCIÓN
» UBISOFT » PC, XB ONE, PS4
Tras su primera fase de pruebas apunta a ser un nuevo referente de la acción multijugador.

THE DIVISION
» 2015 » ACCIÓN / ROL MMO
» MASSIVE ENTERTAINMENT / UBISOFT
» PC, XB ONE, PS4
Su envergadura descomunal obliga a seguirlo.

STAR WARS: BATTLEFRONT
» Noviembre de 2015 » ACCIÓN » DICE /EA
» PC, XB ONE, PS4
La espectacular presentación en vídeo de su *gameplay* nos ha abierto el apetito por Star Wars.

EN BOXES

OVERWATCH
» POR DETERMINAR » ACCIÓN
» BLIZZARD » PC
Blizzard cambia totalmente de registro y promete las batallas de acción online más intensas.

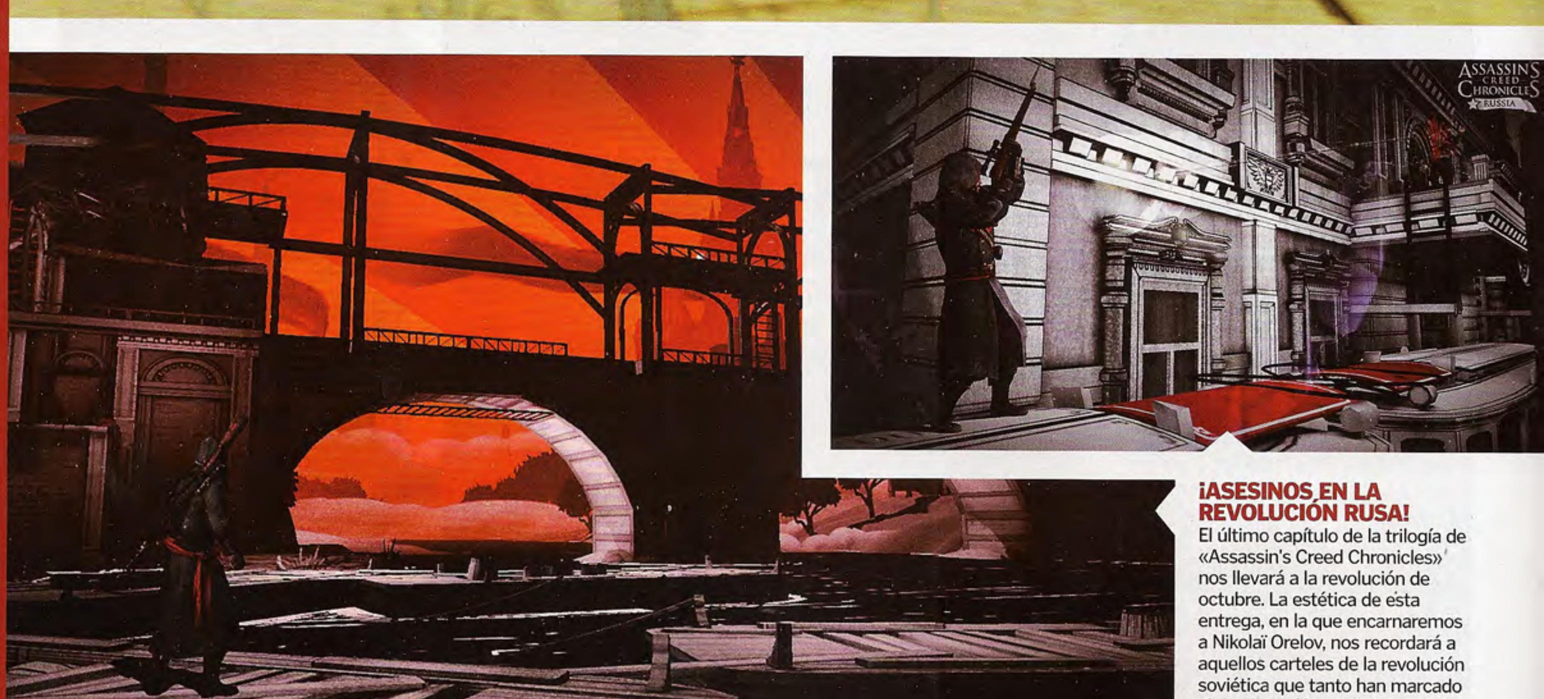
DOOM
» POR DETERMINAR » ACCIÓN
» ID SOFTWARE / BETHESDA
» PC, PS4, XB ONE
¿Nos lo mostrará Id en el próximo E3?

CYBERPUNK 2077
» POR DETERMINAR » ACCIÓN/ROL
» CD PROJEKT » PC, MAC, PS4, XB ONE
CD Projekt tampoco mostrará el juego el próximo E3... ¡Cualquier dato levantaría expectación!

¡Asesinos por todo el mundo!

Assassin's Creed Chronicles

☆ Acción/Aventura ☆ ABRIL 2015 ☆ UBISOFT



¡ASESINOS EN LA REVOLUCIÓN RUSA!
El último capítulo de la trilogía de «Assassin's Creed Chronicles» nos llevará a la revolución de octubre. La estética de esta entrega, en la que encarnaremos a Nikolaï Orelov, nos recordará a aquellos carteles de la revolución soviética que tanto han marcado el diseño gráfico del siglo XX.





¡UNA TRILOGÍA LLENA DE ACCIÓN Y PLATAFORMAS!

El universo de «Assassin's Creed» se expande en una nueva trilogía de juegos, concebida como una mezcla de acción y plataformas, ambientados en lugares y épocas diferentes. China, India y Rusia verán las andanzas de los nuevos asesinos cuyo control tendrás en tus manos.





LA SAGA SE EXPANDE CON NUEVOS DISEÑOS DE ACCIÓN, A CABALLO ENTRE LAS 2D Y LAS 3D

PERSONAJES DE NOVELA...

Los tres nuevos protagonistas de «China», «India» y «Russia», las entregas de la trilogía «Assassin's Chronicles», proceden de los universos alternativos de la saga: novelas gráficas y cortos de animación. Shao Jun, Arbaaz Mir y Nikolaï Orelov tienen, además, habilidades únicas y armas personalizadas, acordes a la época en que se desarrollan sus aventuras, que comenzarán con el lanzamiento de «China» este mismo mes de abril.



LA ESENCIA DE LA SAGA, EN UNA JUGABILIDAD 2.5 D

Aunque se puede considerar a «Chronicles» como una saga "menor", su diseño de acción en 2.5 D –escenarios 3D, pero jugabilidad típica de 2D– aporta un cierto aire fresco al universo «Assassin's Creed», también por la ambientación y por sus escenarios, pero manteniendo la esencia del mismo.

LA SAGA SE HACE MÁS GRANDE

«Assassin's Creed» se ha hecho grande no sólo por su concepto sino por haber sido capaz de cambiar y reinventarse juego a juego. **La nueva perspectiva de diseño de acción y jugabilidad que aporta «Chronicles» es la mejor prueba.** Y eso aunque se trata de un "experimento" en distribución digital. Veremos.

¡LA GUERRA POR EL NEXO HA ESTALLADO!

HEROES OF THE STORM

No, no vamos a discutir ni negar lo evidente. Blizzard no se ha inventado la rueda con su nuevo proyecto. Pero, eso sí, como todo lo que tocan... ¡es diversión pura!

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Estrategia**
- Estudios/Compañía: **Blizzard/Activision**
- Fecha prevista: **2015**

CÓMO SERÁ

- Será **un MOBA, un juego de acción y estrategia por equipos**, que reunirá a todos los héroes de Blizzard en un juego.
- Habrá **31 héroes personalizables** de todas las sagas de Blizzard.
- Disputarás batallas contra la IA u otros jugadores en **7 escenarios diferentes.**
- Los escenarios ofrecerán diversas **ventajas tácticas en puntos concretos.**
- Los **equipos tendrán 5 personajes** y las batallas durarán unos 20 minutos.

Que Blizzard no se ha inventado el MOBA es indiscutible –aunque recordemos que el juego que dió origen al género no era sino un mod de «Warcraft»–, como tampoco se ha inventado el rol, los juegos de cartas, el género de la estrategia ni los MMO. Pero, eso sí, cada vez que mete mano en un género ya establecido es capaz de darle la vuelta y sentar unas bases que, al cabo, son imitadas hasta la saciedad.

El gran valor añadido de Blizzard es que, por lo general, redefine los géneros en que se mete y pule diseños y jugabilidad de tal modo que, al final, parece que son sus verdaderos artífices. La labor es casi más meritoria que inventarse algo de la nada. Al fin y al cabo, si te metes en algo de lo que no hay referentes, nadie te lo va a comparar con otra cosa ni decirte si lo has hecho mejor o peor, así que el que Blizzard lleve tiempo dando forma a «Heroes of the Storm» frente a auténticos mastodontes del género como «League of Legends», con la intención de abrirse hueco en el universo de los MOBA, es algo que para otra compañía sería casi suicida. Pero hablamos de Blizzard, y de un juego que lleva año y medio largo en pruebas, y mucho



¡Magia contra tecnología bélica! Todo es posible en el Nexo, donde los héroes de todas las sagas de Blizzard libran terribles batallas.



¡CONOCE EL CAMPO DE BATALLA!

En «Heroes of the Storm» la victoria no se logra únicamente por desarrollar habilidades y poderes en tus héroes y ser capaz de desplegar una buena táctica. De hecho, para poder hacer lo último, la clave es conocer el campo de batalla.

Hasta siete campos de batalla únicos. La última Blizzcon mostró hasta siete escenarios únicos –como el de la Tumba de la Reina Araña– de diseños diferenciados, que tendrás que aprenderte a la perfección para competir.

El universo Blizzard recreado en el combate. La incluencia de las sagas de Blizzard es total en cada uno de estos escenarios. Alguno podrían estar sacados directamente de «Diablo III», como éste.

Cinco personajes son suficientes... aunque existirán una serie de minions que usarás como carne de cañón en las batallas y se podrán ir reponiendo.

BLIZZARD CONTINÚA PULIENDO SU MOBA, CUYA BETA PUEDES PROBAR CON LAS CLAVES QUE REGALAMOS

más si consideramos que la idea es anterior (sobre 2012), cuando el juego aún era conocido como «Blizzard DOTA» o «Blizzard All Stars». En realidad, Blizzard no considera «Heroes of the Storm» como un MOBA, sino como algo más. Ese "algo más" que es lo que distingue habitualmente los juegos de la compañía de sus competidores o imitadores.

Guerra total en el Nexo

Consideraciones aparte sobre el origen del proyecto, considerémoslo como un MOBA, pues esa es su esencia. «Heroes of the Storm» nos traslada, junto a los héroes de las grandes y actuales sagas de Blizzard, a un limbo indeterminado donde colisionan los universos de sus respectivos mundos, tras ser absorbidos por el Nexo, una tormenta trasndimensaiona. ¡Ahí es nada! La excusa es curiosa para colocar a 31 héroes –por ahora– de las sagas «Warcraft», «StarCraft» y «Diablo», juntos y revueltos, en un único mundo de juego en el que todo es posible en un campo de batalla.

En este limbo, el único objetivo es luchar y luchar por la supervivencia, creando equipos de cinco personajes –a los que se unirán diversos "minions" en plan soldadesca y carne de cañón, que nos ayudarán para vencer a los enemigos que nos toquen en suerte. Y sí, para formar tus equipos podrás escoger héroes de cualquier de los universos de Blizzard, según tus preferencias, estilo de juego y, claro disponibilidad.

Y es que no todos estos héroes –Diablo, Zeratul, Thrall, Arthas, Tyrael, Raynor...– se encontrarán disponibles desde el comienzo de esta lucha sin fin. Para poder sumar nuevos personajes a tus filas tendrás que ganar experiencia y combates, para desbloquearlos, así como distintas habilidades especiales, más allá de las básicas que posee cada uno.

Las luchas entre los equipos de héroes se desarrollarán en distintos campos de batalla, inspirados y creados a partir de cada uno de los universos autóctonos de los héroes. Algunos usarán elementos y estética a lo Santuario. Otros parecerán sacados de Koprulu. Otros serán inéditos... Y en cada uno de ellos, la simetría imperará, salvo por... pequeños detalles.

Usa el entorno

Cuando comience una partida de «Heroes of the Storm», tendrás que partir de tu base para conquistar y destruir la del equipo enemigo. Llegar hasta allí no será fácil, por las de-

¡TODO EL UNIVERSO BLIZZARD A TU ALCANCE!

Las tres sagas en las que Blizzard actualmente basa sus grandes lanzamientos estarán en el Nexo, con sus personajes clave y más carismáticos disponibles como héroes.

- **Diablo:** Todos los grandes personajes del universo «Diablo» –desde el mismo Señor del Terror hasta el arcángel Tyrael– se pondrán a tu servicio si optas por la vena más mística de las sagas de Blizzard. Ver a Diablo lanzando fuego es todo un espectáculo.
- **Lost Vikings:** El trío de venerables personajes de Blizzard –el «Lost Vikings» original tiene más de 20 años, que se dice pronto– regresan en una aparición estelar que entusiasmará a los jugadores más veteranos. Se presentaron en la última Blizzcon y arrasaron entre los asistentes al evento. ¡Vaya estreno!
- **StarCraft:** Kerrigan, Raynor, Zeratul, Tychus y el resto de héroes conocidos de «StarCraft» se convertirán en representantes del universo de ciencia ficción de Blizzard en el Nexo. Usando las armas y habilidades conocidos de la saga, serán una pesadilla para sus rivales.
- **Warcraft:** Malfurion, Arthas, Illidan Tempestira y muchos más personajes de todo «Warcraft» y «World of Warcraft» –sí, los de las expansiones también estarán disponibles– inundarán de fantasía, orcos, elfos y dragones –ya lo comprobarás– las batallas de «Heroes of the Storm». ¿Preparado?



Las combinaciones de héroes son interminables. Configura tu equipo según tus preferencias y estilo de juego para formar un grupo que te lleve a la victoria.

Y si no te apetece jugar, mira. El modo de espectador para ver las partidas de otros jugadores te permitirá aprender tácticas y técnicas que luego podrás probar.

fensas que el enemigo tendrá dispuestas por el camino –al más puro estilo Tower Defence– y la abundancia de barreras –puertas cerradas que habrá que derribar, puentes repletos de trampas, minions que se lanzan a por ti–. Pero los escenarios de «Heroes of the Storm», además de un diseño preparado para crear cuellos de botella en lugares estratégicos, ofrecerá pequeñas ventajas que estarán al alcance de los jugadores más rápidos y astutos, como altares en los que invocar a criaturas que nos ayudarán, o secretos que nos darán alguna superioridad temporal sobre el equipo rival.

En las distintas modalidades que el juego ofrece existe un añadido interesante cuando juguemos en modo cooperativo, porque tendremos que coordinar las acciones de los distintos personajes del grupo para apoyarnos con nuestros amigos usando todos los recursos del mapa de forma óptima. El entrenamiento, por supuesto, es lo que nos llevará a perfeccionar tácticas y diseñar estrategias perfectas para aniquilar a los enemigos, porque además, todas las posibilidades del juego –monturas, ataques orbitales, etc.– nos darán un plus para dejar huella en el campo de batalla.

Elige tu estilo y tu lucha

Hemos mencionado el modo cooperativo de juego, pero actualmente la beta también tiene disponibles partidas rápidas, entrenamientos contra la IA, ligas de héroe y de equipos... vamos, que las posibilidades para elegir no son pocas. Las batallas en «Heroes of the Storm», además, y dado el estilo MOBA que le da forma, son rápidas. Veinte minutos es lo que Blizzard ha marcado como duración ideal de uno de estos combates.

Ahora... ¡sólo tienes que probarlo! Y no hay mejor manera que con la revista que tienes entre manos. En cada copia de este número de Micromanía hay cinco claves para acceder a la beta en Battle.net. Una para ti y el resto para que formes un equipo con cuatro amigos y os lancéis al campo de batalla y disfrutéis del nuevo gran juego de Blizzard, antes que nadie.

A.C.G.



¡Contempla el regreso de los héroes! Blizzard rinde homenaje a su historia y a los jugadores veteranos con la incorporación de los vikingos de «The Lost Vikings».



ELIGE TU BATALLA...

Los modos de juego de «Heroes of the Storm» siguen evolucionando durante la beta cerrada –que ahora puedes probar gracias a las claves de regalo que hay en este número–. ¿Los veremos todos en el juego final?



› La selección del equipo es uno de los apartados clave antes de cada partida. Los distintos héroes que lo formen se irán desbloqueando a medida que ganes partidas y experiencia, y entre ellos encontrarás personajes de todas las sagas de Blizzard.



› ¿Qué batalla prefieres? Desde la práctica –indispensable si no estás acostumbrado a los MOBA– hasta las ligas cooperativas por equipos, los distintos modos de «Heroes of the Storm» ofrecerán estilos para todos los gustos. Sólo pruébalos y elige.


MÁS CAOS. MÁS DESTRUCCIÓN. MÁS RUFUS
GOODBYE DEPONIA
COMPLETA TU COLECCIÓN
PACK DEPONIA GOLD
PACK DEPONIA
¡YA A LA VENTA!
GAME
12
www.pegi.info
PC DVD
DAEDALIC ENTERTAINMENT
BAD LanD GAMES
avance
www.avancediscos.com
Todas las marcas y copyrights son propiedad de sus respectivos propietarios. Todos los derechos están reservados

La redacción responde...

¿Tienes algo que decir? Has llegado al sitio perfecto. Un espacio a tu disposición para que puedas opinar.

LA CARTA DEL MES

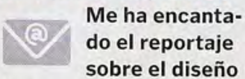
¡Así se edita!



Me estreno en el Buzón para hablar de «Resident Evil Revelations 2», pero no del juego, sino de la edición. Estoy harto de ver juegos por capítulos que salen en inglés o nunca se editan en caja, o juegos en caja que nunca salen en formato digital. Creo que Capcom lo ha bordado: puedes comprar un capítulo suelto, el pase de temporada, o el juego en caja, y con todo doblado y subtitulado. ¡Así debería ser siempre! ■ DeathGiver

La verdad es que Capcom ha conseguido contentar a todo el mundo con este sistema. Ya puestos, lo único que le falta es una demo, pero si quieres probar el primer capítulo te sale barato, aunque no sea el mejor. También hay que resaltar que ha corregido rápido los problemas de rendimiento. ¡Parece que esta vez se ha puesto las pilas!

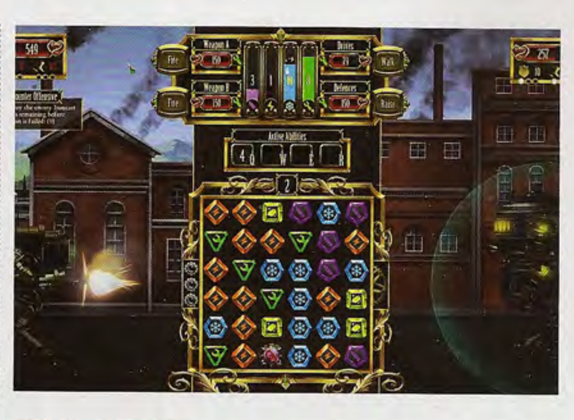
EL DISEÑO ARTÍSTICO



Me ha encantado el reportaje sobre el diseño de personajes en la sección El Taller del número 242. Lo que más disfruto en los juegos es el diseño artístico y me interesa todo lo que tiene que ver con ello. ¡Espero que hagáis más reportajes dedicado al arte de los juegos! ■ Mar C.



Nos alegra que te haya gustado la temática de El Taller del número pasado, Mar. En esta sección intentamos cubrir todos los aspectos del desarrollo de videojuegos, y el diseño de los personajes siempre es uno de los más vistosos. Por supuesto que haremos más artículos relacionados con ello. ¡Es uno de los temas clave en la creación de videojuegos!



RECOMENDADO



Me gustaría recomendar a los lectores de Micromanía el juego «Ironcast», que venden en Steam. Aunque lo parece, no es el típico juego de emparejar piezas, aquí manejas a unos enormes mechas y tienes que enlazar bloques para conseguir energía para las armas, el movimiento o los escudos, y atacar a los robots enemigos. Hay una historia, tiene toques de rol porque puedes mejorar tu robot, y es muy adictivo. Si os gustan los juegos tipo «Puzzle Quest», os encantará. ■ Tino S.

Lo hemos probado y a nosotros también nos ha gustado bastante, Tino. Tiene mucha estrategia porque sólo puedes hacer tres cosas por turno, y en función de cómo se está desarrollando el combate tienes que decidir si cargas las armas, reparas tu Ironcast, añades escudos o aumentas tu movimiento. Es muy entretenido y además está en español. ¡Recomendado!

DIRT 3... ¡GRATIS!



Me gustaría felicitar a Codemasters por la forma en que ha pasado el juego «DiRT 3» de Games for Windows a Steam. Ha regalado el juego en Steam a todo el que tenía una copia en caja, y no sólo eso, sino que encima regala todos los DLCs, aunque no los hubieses comprado en su momento. Ójala otros aprendieran de Codemasters. ■ Aarón





Lo más fácil hubiese sido hacer un simple traslado de Games for Windows a Steam, pero Codemasters ha sabido tener un detalle con sus fans, y eso sin duda es de agradecer. Además «DiRT 3» es un juego estupendo que aún luce muy bien y es muy jugable, merece la pena volverlo a jugar o descubrir sus DLCs, si no los tenías.

¿VERSIÓN DE 32 O 64 BIT?

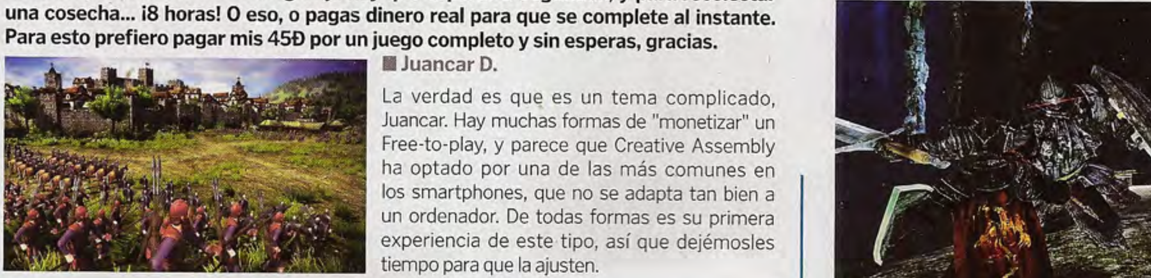


No entiendo lo que ha hecho FromSoftware con «Dark Souls 2: Scholar of the First Sin». Que si el pack con «Dark Souls 2» es la versión de 32 bit, que si lo compras suelto te dan la versión de 64 bit... ¿Pero a qué

LA POLÉMICA DEL MES

El lado oscuro del F2P

Soy un fan de la saga «Total War», así que me he descargado «Total War Battles: Kingdom», el nuevo que es Free-to-Play... y lo he desinstalado a la media hora. Resulta que para construir un granja hay que esperar 8 segundos, y para recolectar una cosecha... ¡8 horas! O eso, o pagas dinero real para que se complete al instante. Para esto prefiero pagar mis 45Ð por un juego completo y sin esperas, gracias. ■ Juancar D.



La verdad es que es un tema complicado, Juancar. Hay muchas formas de "monetizar" un Free-to-play, y parece que Creative Assembly ha optado por una de las más comunes en los smartphones, que no se adapta tan bien a un ordenador. De todas formas es su primera experiencia de este tipo, así que dejémosles tiempo para que la ajusten.

Participa en esta sección enviando un e-mail a **elbuzon@micromania.es** o una carta a Blue Ocean Publishing. Micromanía, C/Playa del Puig, 9. 28230 Las Rozas, Madrid.

viene esto? Lo normal sería que viniesen las dos versiones en un mismo pack. Digo yo, vamos. Kalim4

Es lo que tiene convertir un juego de consolas a PC, a caballo entre dos generaciones. La versión de 32 bit, como la llaman en Steam, usa DirectX 9 y está recomendada para ordenadores medios o poco potentes. Si tienes un buen PC con soporte DirectX 11 opta por la versión de 64 bit, tiene mejores gráficos e iluminación.

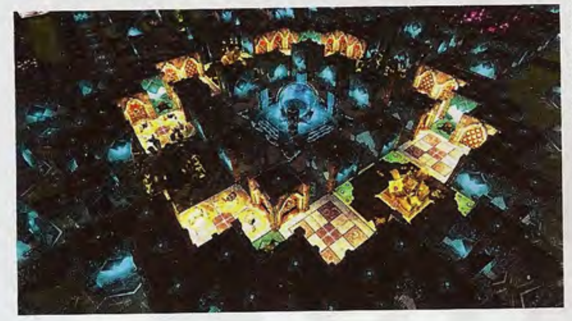
AMO DEL CALABOZO



¿Os acordáis del juego «Dungeon Keeper»? (el de PC, no la tontería que ha salido para móviles). Me encantaba porque podías crear tu propia mazmorra y poner trampas y monstruos para aplastar a los héroes que querían robarte el tesoro. ¿Sabéis si hay algún juego moderno que sea parecido? Leonel J.

Estás de suerte, Leonel. Hace poco ha salido en Steam «War of the Overworld», que podríamos considerar el heredero espiritual de «Dungeon Keeper», con un planteamiento muy similar. Échale un vistazo a la review de este mes y en: www.wftogame.com





HALO ONLINE



Vale que Microsoft quiera guardarse la exclusividad de «Halo 5» para la Xbox One, y en PC saque «Halo Online» en formato gratuito pero... ¿sólo para Rusia? ¿En serio? Christian

Pues sí, Christian, de momento «Halo Online» sólo saldrá en Rusia. Allí los juegos gratuitos con microtransacciones tienen mucho éxito y por eso sale allí primero. Pero si funciona bien no dudes que lo lanzarán en el resto del mundo. ¡Así que paciencia!

JUEGOS COMPARTIDOS



Me han dicho que en Steam puedes compartir juegos con los amigos. ¿Es eso verdad? ¿Y podemos jugar varios a la vez a los mismos juegos? Salva V.



En efecto, puedes compartir juegos con otras personas en Steam, pero con limitaciones. Para activarlo debes introducir tus claves en el ordenador de tu amigo o familiar (aunque sólo la primera vez), así que debe ser alguien de confianza. No es posible jugar dos a la vez. Si alguien está usando una librería de juegos, nadie más puede usarla. El dueño de los juegos tiene prioridad. Si se conecta, el resto tendrán 5 minutos para dejar los juegos.

FORMIDABLE



¡Ya está aquí! Ha costado sangre, sudor y lágrimas (y mucha paciencia), pero «Grand Theft Auto V» ya está instalado en nuestros ordenadores –con sus más de 60 GB, también hay que decirlo–. Con mejores gráficos y resolución y nuevos modos de juego, el PC se corona como la plataforma de videojuegos definitiva. Y ahora a por «Project CARS» y «The Witcher 3». ¡Vaya primavera nos espera!

LAMENTABLE



OnLive, el servicio de juegos de PC en streaming basado en la nube, cierra sus puertas de forma definitiva. Adquirido parcialmente por Sony hace un par de años, la compañía japonesa ha completado la compra de las licencias y patentes principales y ha decidido cerrarlo a los que no sean usuarios de Play. Como es sabido, lo va a usar para ofrecer el servicio en la nube de las consolas clásicas de PlayStation.

PREGUNTAS SIN RESPUESTAS

¿QUIÉN... **tuvo la genial idea de convertir a Gabe Newell,** alma mater de Valve y Steam, en jefe final del juego «Crawl»?

¿CÓMO... **afectará a los juegos el rumor de un posible Windows de código abierto,** si finalmente se hace realidad?

¿POR QUÉ... **EA ha vendido los derechos de la próxima película de «Need for Speed»** a varias productoras chinas, pasando de Hollywood?

¿CUÁNDO... **tendrá «Ori and the Blind Forest» una continuación,** ahora que se ha sabido que ha dado beneficios en dos semanas, y que van a hacer una película?

¿QUÉ... **pensarán los fans de Harry Potter** si finalmente se confirma que Daniel Radcliffe sería uno de los protagonistas de la serie sobre «GTA» de la BBC?

JUEGO DEL MES micromanía

¡Rockstar da el golpe perfecto!

Grand Theft Auto V

¡18 meses preparando el gran golpe! Ya es hora de llevarlo a cabo. Sólo necesitas tu PC y mucho tiempo libre. Di adiós a amigos y familia. Ahora, sólo existe Los Santos.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA



- **Género:** Acción/Aventura
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Rockstar
- **Distribuidor:** Take 2 ▸ **Nº de DVDs:** 5
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▸ **PVP Rec.:** 59,99 €
- **Web:** *www.rockstargames.com/V/es*

Abundante información, imágenes y vídeos.

18



LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Personajes:** 3 (Franklin, Michael y Trevor)
- **Editor:** Sí, de vídeo.
- **Modos especiales:** Director.
- **Multijugador:** Sí. «GTA Online». Hasta 30 jugadores y dos espectadores.

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core 2 Quad Q6600 2.4 GHz, Phenom 9850 Quad 2.5 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 65 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce 9800 GT, Radeon HD 4870
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 16 GB
- **Espacio en disco:** 80 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL



Hay que localizar a... El móvil que llevan los protagonistas les permite acceder a servicios y ponerse en contacto con personajes.



¡Muérdele, Chop! Franklin, amén de a sus colegas y de Michael y Trevor, tiene un compañero muy original: un perrazo bien "salao".



¡La vida en Los Santos no vale un pimiento! Así que procura no ser tú el que esté delante del cañón de una pistola...



¡Bienvenido a Los Santos, amigo! Disponte a vivir la mejor aventura de tu vida si quieres convertirte en el criminal más temido de la ciudad... Bueno, los criminales; porque el delito se lleva mejor entre tres...



¿Por tierra, mar o aire? De día y de noche, las carreteras, costas y cielos de Los Santos y el condado de Blaine están a tu disposición para ser recorridos en todo tipo de vehículos. ¡Puedes pilotarlo todo!

PON LA CIUDAD DE LOS SANTOS A LOS PIES DE TRES CRIMINALES, EN UNA AVENTURA INCREÍBLE

Sí. La espera ha merecido la pena. Sí, la de PC es la versión definitiva y más perfecta de «GTA V». Sí, el juego es todo lo que has oído y leído, y aun más. Sí, es de lo mejor que puedas jugar actualmente –y probablemente de lo mejor que vayas a jugar nunca–. Y sí, te puedes perder horas en un mundo a-lu-ci-nan-te simplemente por el hecho de que puedes, para disfrutar de él, paseando, conduciendo, volando, nadando o... ¡delinquiendo! «GTA V» está aquí, ha tardado 18 meses –¡18 meses!– desde su lanzamiento original en las consolas de la anterior generación, pero todos los retrasos, esperas y demás han de ser consideradas como necesarias visto el resultado que Rockstar ha obtenido con la versión para PC. Si eres fan de la serie, nunca te lo habrás pasado tan bien como te lo vas a pasar con las aventuras de Franklin, Michael y Trevor. Es el mejor juego de toda la saga «GTA». Así de claro.

El espectáculo del crimen

Como es costumbre en Rockstar, «GTA V» no está concebido simplemente como un juego en un mundo abierto, donde una trama nos lleva a cumplir una serie de misiones, sin más. Su concepción y desarrollo está marcado por un profundo sentido cinematográfico de la acción y de la narrativa. Por ello, «GTA V» comienza –como hacen las obras maestras– con un terremoto y, a partir de ahí, va in crescendo. Las primeras

LA REFERENCIA

Watch Dogs

- Ambos son juegos en mundos abiertos, situados en una ciudad moderna. «Watch Dogs» recrea Chicago y «GTA V», Los Santos.
- En «Watch Dogs» controlas un único protagonista; en «GTA V», tres.
- Jugabilidad y realismo en «GTA V» son mucho mejores que en «Watch Dogs».



PC: LA VERSIÓN TOTAL «GTA V»



Aunque la espectacular optimización del motor gráfico de «GTA V» no precisa unos requisitos mínimos exagerados, si cuentas con una tarjeta de última generación –como una GeForce GTX 980, con la que hemos podido probar el juego– y llevas todas la configuración de detalle al máximo, el resultado que obtienes en cuanto a calidad visual es algo increíble. La iluminación, oclusión ambiental, antialiasing, etc. que proporciona la tarjeta de NVIDIA lleva «GTA V» a otro nivel. ¡Brutal!



¡Vamos, salta al coche! Desde el primer minuto de juego la acción de «GTA V» es de una intensidad brutal, y entre tiroteos, persecuciones, robos, asaltos, secuestros, peleas y más... ¡es un no parar!





También hay que relajarse un poco... Ya sea mirando, simplemente, o... bueno, en un contexto más íntimo con la stripper.

COMO MICHAEL MANN

El editor de vídeo que Rockstar ha incluido en «GTA V» es tan espectacular como sencillo de manejar, y te permite crear películas alucinantes para fardar con tus amigos.



› Captura automáticamente. La simple pulsación de una tecla te permite grabar pequeños clips de forma continua, a los que luego aplicar todo tipo de efectos y variaciones de cámara.



› Corta, pega, edita... El montaje final de cada película usa herramientas simples para que, una vez editado cada corte, puedas dar a tu corto el ritmo deseado. ¡Y puedes editar su BSO!



Las guerras entre bandas se cruzan en tu camino. Y como lo que cuenta es sobrevivir, no te cortes en apoyarte en tus colegas y en comprar las armas más gordas que puedas. Es tu vida o la de tus enemigos.

horas de juego no son sino un enorme y descomunal tutorial que te ayuda a poner la ciudad de Los Santos a tus pies, con el tiempo y la experiencia criminal acumulada.

Las primeras escenas y los créditos del juego pasan de presentar a Michael, el primer personaje, a Franklin, el segundo, de una forma magistral. Las siguientes horas te llevarán por caminos y misiones que, finalmente, los juntará –de un modo un tanto sorprendente– para empezar a trabajar juntos. Más tarde aún aparece en escena Trevor, un auténtico psicópata que completa el trío de protagonistas de «GTA V». Y cuando la historia principal apenas ha arrancado, has pasado ya cerca de 10 horas dando vueltas por Los Santos y sus alrededores y apenas te has dado cuenta; así de absorbente es el mundo creado por Rockstar. Sencillamente, te mete de verdad allí, en la piel de los personajes, por la absoluta libertad que tienes para hacer de todo y lo realista que es. ¡Es impresionante!

ROCKSTAR HA CREADO LA ENTREGA MÁS DIVERTIDA, JUGABLE Y ESPECTACULAR DE TODA LA SAGA

Posibilidades al límite

Aparte de que, técnicamente, «GTA V» es una obra maestra, con un motor optimizado al máximo y una jugabilidad pulida casi a la perfección –algunas interacciones, sobre todo en las coberturas y las reacciones al salir de ellas podrían estar más logradas; no existe la perfección absoluta– el gran logro de Rockstar es llevar al límite las posibilidades de un diseño abierto como el que ofrece su juego. La historia principal es tan, tan buena, y las secundarias tan variadas y divertidas, que es imposible aburrirse en Los Santos. Y si sólo quieres deambular por ahí, también encuentras multitud de sitios que visitar, amén de vehículos para pilotar de todo tipo.

Los ciclos de día y noche y la climatología contribuyen a potenciar el realismo de un mundo vivo y poblado por tantísimos habitantes que resulta un poco abrumador. Sencillamente, ningún otro juego de mundo abierto urbano ha logrado lo





¡Que os vayáis de aquí, malditos polis! Las primeras horas de juego son bastante tranquilas en cuanto al acoso policial, pero en cuanto se empiezan a abrir misiones más arriesgadas... ¡Prepárate para huir!



¡Fuera de ahí, pringados! Robar en «GTA V» es una delicia. Una constante que se ha mantenido desde el primer juego de la saga, hace dos décadas. Y si paras el coche y tiras a sus ocupantes, ya es la bomba.

UN MUNDO DE POSIBILIDADES

El mundo de «GTA V» es el más grande y espectacular que Rockstar ha creado jamás. Sus posibilidades son infinitas....



› Tunea en los talleres. Modificar los vehículos que tengas a veces no es una opción, sino una obligación para evitar ser detenido. Eso sí, cada cambio cuesta un buen puñado de dólares.



› Eventos multijugador. El mundo de «GTA Online» te recibe con tímidas carreras y se expande con golpes maestros junto a tus colegas de banda. Entrar puede arruinar tu vida social real...



› Controla todo tipo de vehículos. Coches, motos, barcos, lanchas, aviones, cazas, dirigibles... Si existe, lo puedes pilotar. Y si lo robas, mejor. Y ver Los Santos desde el aire... ¡buf! ¡Qué pasada!



› Sobre todo, no te pierdas. Aunque echándole horas llegas a conocer bastante bien el mundo de juego, consultar el mapa para llegar a tus objetivos es necesario. ¡No te pierdas!



› Un mundo de armas. Las tiendas de armas –como otros comercios– te esperan en Los Santos. Pero aquí puedes pertrecharte para llevar a cabo tus golpes y misiones con solvencia.

que «GTA V». Es... ¡brillante! Pero, además, lo mejor es personalizar la experiencia. Es la guinda perfecta.

Más allá de «GTA V»

Rockstar no ha creado sólo un juego. «GTA Online» lleva el mundo de Los Santos a otro nivel cambiando por completo la experiencia al interactuar en multitud de eventos con otros jugadores. Por otro lado, la inclusión de la opción de grabar clips de vídeo y de un editor para crear secuencias y cortos –con herramientas sencillas pero que ofrecen resultados increíbles– da una nueva perspectiva a tus andanzas. Y, además, existen modos especiales, como el Director, para crear películas con los personajes que vas conociendo y mostrar una experiencia personal de tu visión de Los Santos a tus amigos.

«GTA V» es más que un juego. Un espectáculo, una experiencia total. Un canto a la libertad y a la creatividad. Una obra maestra. Un título imprescindible en tu colección. Es de lo mejor que has jugado en tu vida. Y nos quedamos cortos. A.C.G.

ALTERNATIVAS

› A. Creed Unity

Cambia de época y viaja a la Revolución Francesa en un París plagado de asesinos y templarios.

▶ Más inf. MM 239 ▶ Nota: 85

› Far Cry 4

El mundo abierto del Himalaya te recibe en un juego de acción en primera persona.

▶ Más inf. MM 239 ▶ Nota: 82

nuestra opinión

LA GRAN AVENTURA CRIMINAL LLEGA AL PC. Controla la vida y los golpes de tres criminales en la ciudad de Los Santos, y vive una aventura al margen de la ley.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●●
- › Sonido ●●●●●●
- › Jugabilidad ●●●●●○
- › Dificultad ●●●●○○
- › Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- ↑ La increíble creación de Los Santos, remedo de Los Ángeles, con un detalle visual brutal y una dirección artística brillante.
- ↑ La excelente optimización del motor gráfico. Va como una seda incluso al máximo detalle.
- ↑ La total libertad para recorrer el mundo de juego.
- ↑ «GTA Online» es el complemento perfecto.
- ↑ La historia y controlar tres personajes. ¡Es genial!

Lo que no nos gusta

- ↓ Aunque es costumbre de Rockstar no doblar sus juegos, si estuviera en español sería aún mejor.
- ↓ El juego es brutal, pero su precio es muy elevado.

Modo individual

¡Increíble! Rockstar nos deja la versión definitiva y total de «GTA V», con una calidad técnica asombrosa y un mundo alucinante.

La nota **98**

Modo multijugador

«GTA Online» se sale. Adapta el mismo mundo de juego del modo individual y lo llena de increíbles opciones y eventos. ¡Brutal!



La nota **98**

¡Que viva el rol clásico!

Pillars of Eternity

¡Ah, los viejos tiempos! Píxeles como puños, aventuras infinitas, juegos de rol difíciles como ellos solos... ¿Que han vuelto? ¿A lo grande? ¡Qué bueno es ser viejo!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA

- **Género:** Rol
- **Idioma:** Espaol (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Obsidian/Paradox
- **Distribuidor:** Meridiem ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec:** 44,95 €
- **Web:** *eternity.obsidian.net* Abundante información, imágenes, comunidad, etc. Recomendable.

16



LO QUE VAS A ENCONTRAR

- **Razas:** 6 (humano, enano, elfo, divino, aumaua, orlano)
- **Habilidades básicas:** 5 (sigilo, ciencia, mecánica, supervivencia, atletismo)
- **Clases disponibles:** 11
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN

- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER

- **CPU:** Core i3 2100T 2.5 GHz, Phenom II X3 B73
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon HD 4850, GeForce 9600 GT
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA

- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 14 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Pero... ¿qué es la animancia? Se trata de una habilidad mágica y sobrenatural que sirve de eje a toda la trama del juego.



Magia, fantasía, acción y rol clásico del mejor. Obisidan rinde homenaje a un estilo y crea un nuevo clásico del rol con «Pillars of Eternity», que entusiasma a los veteranos y abre los ojos a los más noveles.



Explora paso a paso un mundo enorme. Puedes llevar más de 30 horas de juego y aún no haber explorado ni la mitad del mundo.



Usa tus poderes siempre que puedas. Interactuar con los personajes, leer sus almas, hablar con espíritus... ¡usa tus poderes!



La pausa táctica es vital en el combate. «Pillars of Eternity» hace virtud de la pausa táctica en su diseño de combate. Es vital colocar adecuadamente a tus personajes y crear cadenas de órdenes.

EL ROL CLÁSICO VUELVE A TU PC, APROVECHANDO TODO EL POTENCIAL DEL INFINITY ENGINE

La de «Pillars of Eternity» es toda una lección y un auténtico bofetón a la industria. Obsidian, responsable de algunos clásicos indiscutibles del rol, estaba a punto de irse al garete cuando decidieron apostar por la comunidad de fans del género y volver a lo clásico con un proyecto financiado en gran parte por crowdfunding, demostrando dos cosas: si le das al público lo que quiere, responde. Y, en segundo lugar, los buenos diseños y la jugabilidad clásicos viven una segunda juventud. «Pillars of Eternity» es rol para los amantes del rol. Y Obsidian da aquello que los jugadores querían... y mucho más.

La maldición del alma

Toda la historia de «Pillars of Eternity» gira en torno a la animancia, una técnica casi mágica y sobrenatural que permite "leer" y controlar las almas. Algo que, en el mundo de juego, unas razas y facciones quieren usar en pos del bien común, y la mayoría en su propio beneficio, creando abominaciones y problemas. El mayor de todos llega cuando se desata una maldición que lleva a que los nuevos nacimientos de niños sólo traen criaturas sin alma. ¿Qué está pasando? Tras sufrir el ataque de un biawac, algo despierta en tu propia alma convitiéndote en un Observador, dotado de habilidades mágicas para descubrir qué ocurre en el Imperio Aedyr, la repúblicas vailianas y más allá. Para ello tendrás que recorrer este mundo, creando un grupo de aventure-

LA REFERENCIA

Baldurs Gate II Enhanced Edition



- Ambos ofrecen un estilo clásico de JDR. «BG II» es una puesta al día del clásico y «Pillars of Eternity» una novedad total, al estilo del primero.
- En «Pillars of Eternity», el sistema de juego es inédito, no está basado en las reglas clásicas de «AD&D».

DETALLES DE CLASICISMO



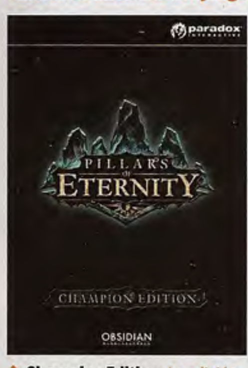
Los pequeños detalles del JDR clásico asoman en «Pillars of Eternity» desde el primer minuto. Desde la misma creación de personajes, con una panoplia de atributos, habilidades y poderes –con denominaciones, además, genuinas y únicas– espectacular, hasta el desarrollo de la acción, los fans del género más veteranos podemos disfrutar de una pequeña joya con que Obsidian no sólo rinde homenaje a un estilo de concebir el rol, sino que revive el mismo para todos los jugadores.

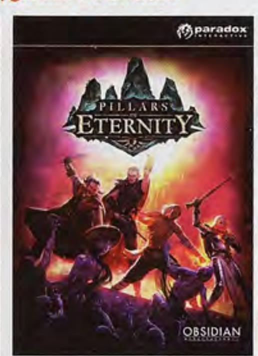


¡Criaturas de leyenda nos esperan! Desde trolls, brujas y dragones hasta caballeros rivales, no muertos y hechiceros oscuros, el universo de «Pillars of Eternity» está repleto de enemigos mortales.

¡ELIGE TU EDICIÓN!

El lanzamiento de «Pillars of Eternity» en España se produce por partida doble, con la disponibilidad de dos ediciones distintas del juego, gracias a Meridiem.





Champion Edition. La edición más completa de «Pillars of Eternity» ofrece, además del juego, la BSO digital, un almanaque de campaña digital, el vídeo del "making of", un mapa en HD, wallpapers y tonos de teléfono.

Hero Edition. Se puede considerar como la edición "estándar" de «Pillars of Eternity», con el juego completo pero sin los extras mencionados en la Champion Edition. También es 10 euros más barata, claro.



¡Malditas trampas! Todo el mundo de juego –especialmente en cavernas, mazmorras y subterráneos– está plagado de trampas de todo tipo. Y no siempre es fácil evitarlas.



¿Dónde está todo lo interesante en cada escenario? Con sólo pulsar una tecla podrás identificar todos los puntos de interés a explorar o saquear en cada escenario.

ros y hasta estableciendo tu cuartel general en un baluarte abandonado que oculta numerosos secretos bajo tierra...

Rol total

«Pillars of Eternity» apuesta por una estética y un desarrollo narrativo y de acción clásicos: exploración en grupo, descripciones detalladas y suntuosas de las acciones, entornos y personajes, diálogos profundos... y, sobre todo, libertad absoluta. La historia del observador de almas, la tuya, la construyes tú dentro de la trama principal. Cualquier elección, cualquier opción en un diálogo, por sutil que sea, tiene consecuencias a medio y largo plazo. Y puedes avanzar con cualquier elección, eso sí. Tú decides cómo ser y cómo jugar.

El combate, el otro pilar del juego, usa también las reglas canónicas del género clásico: es vital la situación de tus personajes en el escenario, el uso continuo de la pausa táctica, las cadenas de órdenes y las habilidades únicas de cada uno.

Tus alianzas, tu modo de jugar y tus decisiones lo son todo en un JDR imprescindible y genial. F.D.L.

ALTERNATIVAS

Heroes of M&M III HD

Aunque con una alta dosis de estrategia, el "remake" del clásico es un juegazo para los nostálgicos.

▶ Más inf. MM 241 ▶ Nota: 86

Shadows Heretic K.

De estilo claramente inspirado en «Diablo», el juego de bitComposer es recomendable, pese al idioma.

▶ Más inf. MM 242 ▶ Nota: 86

nuestra opinión

EL REGRESO DEL JDR CLÁSICO. Adéntrate en un mundo de fantasía, magia y criaturas legendarias como un Observador de Almas y haz tu propia historia llena de rol y acción.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●●
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- ↑ El estilo de exploración y acción clásicos, y el desarrollo narrativo de la historia. Sensacional.
- ↑ La calidad visual es sobresaliente. El Infinity Engine da lo mejor de sí.
- ↑ La creación del baluarte. Un detalle genial.
- ↑ Las posibilidades de modificar la trama con tus elecciones. Los diálogos, la densidad y profundidad de la historia. La libertad.

Lo que no nos gusta

- ↓ Algunos fallos en la traduccion del texto, que aún guarda líneas en inglés en algunos momentos.
- ↓ La ausencia de doblaje. Habría sido titánico y muy caro, pero habría merecido la pena.

Modo individual

Una auténtica delicia para los amantes del rol clásico. Obsidian ha ido más allá de la imitación de un estilo para crear un auténtico clásico de nuevo cuño. Crea tu propia historia, disfruta de libertad de elección y exploración, obten una reputación única en base a tus elecciones y goza del rol para los amantes del rol con un juego imprescindible.

La nota

94



¡Las calles son tuyas!

Battlefield Hardline

Todos, de pequeños, hemos jugado a eso de policías y ladrones, y hemos participado en ambos bandos. «Hardline» hace lo mismo... ¡pero a lo grande!

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **Idioma:** Espaól (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Visceral/DICE/EA
- **Distribuidor:** EA ▶ **Nº de DVDs:** 2
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 59,95 €
- **Web:** *www.battlefield.com/es_ES/hardline*

Información sobre trama, personajes, modos...

18

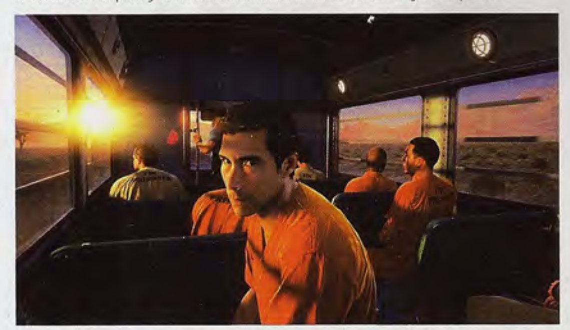
LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Capítulos campaña:** 10 (más prólogo)
- **Casos:** 7
- **Evidencias:** 71
- **Logros:** 32 (campaña),
- **Nivel de experiencia:** 15
- **Multijugador:** Sí (8 modos)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i3/i5 a 2,4 GHz, Athlon II/Phenom II a 2,8 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** Radeon 5770 con 1 GB, GeForce GTX 260, 896 MB
- **Conexión:** ADSL (activación Origin)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 60 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL


Ahora estás en el otro lado. La historia de Nick Mendoza nos lleva a vivir como poli y como criminal una aventura muy completa.


A partir de este momento la cosa se pone muy interesante... La segunda mitad de la campaña es sensiblemente mejor, sin duda.


A veces hay que saltarse las normas de circulación. Sobre todo si los malos te persiguen y disparan si cesar. Así que... ¡písale a fondo!



Robos, drogas, secuestros... Combatir el crimen no es sencillo, pero tú puedes hacerlo. Si te dejan, claro, porque la historia de «Battlefield Hardline» es de malos contra malos. ¡La corrupción ataca!



Confía en tu compañera.... Hasta que ya no puedas. La historia de «Hardline» da un interesante giro en su segunda mitad, tras el paso del protagonista por la cárcel, acusado injustamente de corrupción.

LA ACCIÓN SE TRASLADA DEL CAMPO DE BATALLA A LAS CALLES DE MIAMI Y LOS ÁNGELES

Estaba claro que «Battlefield» necesitaba una renovación de forma urgente. El "fichaje" de Visceral para crear «Hardline» ha apostado por esa vía y ha conseguido resultados atractivos e interesantes... e irregulares. EA ha intentado con ello, y ha conseguido a medias, su objetivo de revitalizar la saga. El cambio de la guerra moderna a una trama policial repleta de crímenes, drogas, corrupción y personajes interesantes ha cimentado ese intento. Y el resultado es muy interesante, tanto en la campaña como en el multijugador, aunque no tan espectacular ni logrado como se esperaba.

Polis corruptos

Así y todo, «Hardline» es un buen juego, pero no exento de los fallos que han venido lastrando el éxito de la saga en los últimos años. La historia de Nick Mendoza, policía en Miami que se ve envuelto en una trama de corrupción de manera injusta y siendo acusado por los verdaderos polis corruptos, nos lleva a pisar las calles de Miami, Los Ángeles, los pantanos de Florida y algunas zonas rurales, deteniendo a los malos placa en mano o cargándonoslos a tiros.

Esa es una de las principales innovaciones de «Hardline». Una de las mejores. Es posible usar tácticas más discretas o apostar por la fuerza. El diseño de los escenarios, en la mayoría de ocasiones –sobre todo a partir de la mitad del juego– ofrece posibilidades tácticas variadas y

LA REFERENCIA

Battlefield 4

- Aunque ambos son juegos de acción de la misma saga, «Battlefield 4» es de acción bélica y «Hardline», policial.
- En «Hardline» la campaña nos pone en ambos lados jugando como policía y criminal, tras pasar por la cárcel.
- Los modos multijugador de «Hardline» son más innovadores y variados.



¿UN POLICÍA HONRADO?



El cambio de la ambientación bélica a una policíaca contemporánea no es el principal atractivo de «Hardline», una vez que te metes en su historia y ves cómo evoluciona, sino –muy en boga en la actualidad, como demuestran las series de TV– esa difusa línea entre la legalidad y la corrupción que parece cada día más fina y que el juego explora en su trama. Nick Mendoza sufre en sus carnes las acciones de sus compañeros corruptos y a mitad del juego todo se pone más interesante.



Arrestar es sencillo, pero tiene su técnica. Ten en cuenta que es algo que no funciona si tienes a más de tres criminales delante, así que planifica bien tu estrategia antes de acercarte a ellos.

ARMAS Y TECNOLOGÍA

No todo se reduce a una pistola, una placa y unas esposas. La tecnología es muy importante para la poli de hoy, aunque una buena porra también ayuda lo suyo, no creas...



› En busca de evidencias. El uso del escáner, para vigilar a los malos e identificarlos, y localizar evidencias de delitos, es constante en la campaña. Demasiado, quizá, y no siempre es fácil hallar las pruebas.



› Elige tu propia equipación. Dentro de los cinco tipos de armas y dispositivos que puedes llevar encima hay una gran variedad, que vas desbloqueando a medida que avanzas en la campaña.



Vale, ya has acabado con la plantación y ahora... ¿vas a detener a tu compañero corrupto? Bueno, en realidad, no vas a tener opción porque... ya lo verás.



¡Quieto ahí y levanta las manos! Ir placa en mano –y usándola adecuadamente– es el modo más eficaz de quitarte a los malos de en medio. Mucho más que a tiros.

distintos caminos para explorar y cumplir los objetivos. Asímismo, tenemos a nuestra disposición elementos como ganchos, tirolinas, etc, para usar en sitios variados y abrir nuevas vías de avance. Un aporte valioso a la saga, sin duda.

Por contra, gran parte de este diseño se ve empañado por los fallos de siempre: scripts rígidos –aunque menos que en otros juegos–, una IA que falla como una escopeta de feria –ver cómo tu compañero se pasea ante los malos sin que se inmuten, hasta que llega a tu posición, es para quedarse ojiplático–, fallos gráficos espectaculares –y eso que las GTX 9xx con las texturas en ultra dan una calidad soberbia–, el mensaje de "vuelve a la zona del crimen" cuando te da por explorar el área abierta del escenario...

La cosa se salva en gran parte por los modos multijugador, especialmente en un par de modos inéditos y realmente atractivos –Blood Money y Hotwire–, aunque con un total de 8 el juego ofrece variedad y diversión para el amante de la acción intensa por equipos. En suma, «Hardline» mola, pero es muy irregular. Espera a que baje de precio. A.P.R.

ALTERNATIVAS

› CoD Advanced...

La última entrega de la serie competidora de Activision nos lleva a la guerra futura.

▶ Más inf. MM 238 ▶ Nota: 90

› Wolfenstein TNO

Una revisión genial a todo un clásico, que apuesta por el "what if" como eje de su trama.

▶ Más inf. MM 232 ▶ Nota: 94

nuestra opinión

POLICÍAS, CRIMINALES Y CORRUPCIÓN. La acción de «Battlefield» se pasa al mundo policíaco, donde vives en tus carnes las consecuencias de la corrupción en Miami.

Valoración por apartados

- › Gráficos ●●●●●○
- › Sonido ●●●●●○
- › Jugabilidad ●●●●○○
- › Dificultad ●●●○○○
- › Calidad/precio ●●●●○○

Lo que nos gusta

- El cambio de ambientación le ha venido muy bien a la historia, también con un guión mucho más atractivo que en los últimos juegos.
- En general, una estupenda dirección artística en entornos urbanos, aunque no tanto en rurales.
- Los nuevos modos multijugador. Muy buenos.
- El giro que da la campaña en la segunda mitad.

Lo que no nos gusta

- Los tremendos fallos de IA que ofrece la campaña en múltiples ocasiones. Hay cosas increíbles.
- La calidad de las texturas en ultra es genial, pero los fallos gráficos con Frostbite 3 son numerosos.

Modo individual

Mejor la segunda mitad. Con todos sus fallos de IA, «Hardline» ofrece novedades tácticas y de acción muy interesantes.

La nota **80**

Modo multijugador

Novedades a raudales. Pese a que no es redondo, la innovación de algunos modos originales le hacen destacar en el género.



Una pelea a medio gas

Dead or Alive 5 Last Round

Dicen que un guantazo a tiempo puede evitar problemas posteriores. Bueno, eso dicen, porque cuando recibes una somanta de palos el problema es... ¡levantarte!

LA REFERENCIA



Ultra Street Fighter IV

- Ambos son juegos de lucha, evolución de versiones precedentes a las que mejoran y expanden.
- «Ultra Street Fighter IV» está mucho más pulido y es más completo con mejor jugabilidad, más opciones y luchadores disponibles.

Hay que reconocer que «Dead or Alive 5 Last Round» ha sido toda una sorpresa para PC. Primero, por su aparición, pues inicialmente no estaba previsto que se lanzara en este formato. Después, por sus múltiples problemas en la versión PC. Aunque, quizá, sería más justo decir sus ausencias y faltas. Y es que el juego de Team Ninja y Koei se puede calificar como un estupendo juego de lucha, si sólo nos atenemos a la variedad de personajes, escenarios, estilos de combate... vamos, la chicha. Pero el problema que tiene «Dead or Alive 5 Last Round» viene por ser lo que es: una conversión. Y eso, como ya sabemos los jugadores de PC, a no ser que tengamos suerte con una adaptación modélica, suele conllevar pobres resultados y extraños defectos relacionados con los apartados puramente técnicos. Y este caso no es una excepción.

Chicas y tortas

La saga «Dead or Alive», desde sus inicios, además de por su jugabilidad ha sido conocida por las exuberantes luchadoras que siempre ha incluido, de atributos llamativos más allá de lo puramente deportivo. «Dead or Alive 5 Last Round» explota convenientemente esa faceta pseudo erótica de los personajes femeninos, pero sin abusar de ella. Pero esto es algo que se queda en pura anécdota cuando empiezas a jugar con esta versión del juego para PC.

Procedente del juego que se lanzó ya hace unos años en PS3 y Xbox

UNO DE LOS JUEGOS DE LUCHA MÁS ESPERADOS EN PC SE QUEDA A MEDIO GAS EN SU ESTRENO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción/Lucha
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Team Ninja/Koei Tecmo
- **Distribuidor:** Koch Media ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** *teamninja-studio.com/doa5/lastround*

Escasa información, mucho vídeo.



LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes disponibles:** 34
- **Modos de juego:** 5 (Historia, Versus, Arcade, Contrarreloj, Supervivencia)
- **Multijugador:** Sí (no disponible hasta julio)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core i7 870
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i7
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 10 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 9xx
- **Conexión:** ADSL



¡Elige tu personaje y a dar tortas! Hasta 34 luchadores se dan cita en «Dead or Alive 5 Last Round», incluyendo algunos míticos.



¡Listo para el combate! Escoge a tu personaje, elige su atuendo y lánzate al ring. En «Dead or Alive 5 Last Round» podrás disputar algunos de los combates más vertiginosos y espectaculares del género.



Las chicas son guerreras. Uno de los aspectos más relevantes siempre en un «Dead or Alive» son las chicas y sus... atuendos.





El modo Historia te permite manejar a casi todos los personajes. Eso sí, te esperan cinemáticas laaargas y tediosas.

Si eres fan de los juegos de lucha, seguro que lo reconoces. Sí, es el mismísimo Akira, de «Virtua Fighter», que es una de las incorporaciones estrella de esta entrega de la saga, ahora también en PC.

360, la versión «Last Round» en PC carece, inicialmente, de cualquier opción de configuración gráfica. Al menos, nosotros no hemos podido configurarlo. El juego arranca en ventana –solo– y a 720. Teóricamente, es posible jugar hasta en 4K, pero la opción no está. No está.

Si dejamos atrás el hecho y nos centramos en el juego, las opciones de historia, arcade, versus, contrarreloj, etc. –sin contar el extensísimo tutorial– ofrecen buena variedad de modos de juego, así como de luchadores. 34 es un buen número, aunque no excesivo para este tipo de juegos. Pero es adecuado. Los combates son fluidos y a velocidad de vértigo. Las animaciones son buenas y los combos y llaves, variados. Eso sí, es recomendable jugar con un pad digital, no analógico, porque las combinaciones de movimientos con un joystick analógico pueden ser un dolor.

Lo incomprensible es que no existe opción multijugador online. No está disponible... aún. Y es que llegará a finales de junio. ¡Tres meses después del lanzamiento del juego! Un juego notable y lastrado por sus faltas técnicas y ausencias. A.P.R.

ALTERNATIVAS

›RYSE Son of Rome

Aunque no es un juego de lucha, los combates son su base, y su precisión en combos, su clave.

▶ Más inf. MM 238 ▶ Nota: 85

›Sombras de Mordor

Una estupenda aventura plagada de combates, con mucha más libertad que el estilo arcade.

▶ Más inf. MM 237 ▶ Nota: 95

Nuestra opinión

COMBATE HASTA EL FIN. Una de las sagas de lucha más populares llega hasta el PC, para poner a prueba tus habilidades con el mando y los combos.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●○○
- ›Sonido ●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●○○
- ›Dificultad ●●●●○○
- ›Calidad/precio ●●●○○○

Lo que nos gusta

- Aunque no sea excesivo, el número de 34 luchadores es bastante aceptable.
- La variedad de combos, llaves, contras, ataques y demás. Es casi excesivo para dominarlos todos.
- El detalle de los modelos de personajes, las animaciones y la variedad de escenarios.

Lo que no nos gusta

- Imposible configurar el apartado gráfico. Simplemente, no hay opciones en el menú.
- La ausencia inexplicable de los modos online multijugador, disponibles tres meses después del lanzamiento. No tiene pies ni cabeza.

Modo individual

Un juego sin acabar. «Dead or Alive 5 Last Round» no está en acceso anticipado, pero podría pasar por ello perfectamente. La ausencia de opciones de configuración gráfica, un multijugador inexistente que no llegará hasta dentro de 2 meses y pico en un parche, y un control muy poco preciso con pad analógico lastran un estupendo juego de lucha.

La nota

70

JUEGO RECOMENDADO micromanía

¡Rozando el cielo!

Cities Skylines

¿Para qué volverte loco con las letras de la hipoteca cuando puedes tener tu propia ciudad? Sí, sí, una ciudad entera, con sus rascacielos, carreteras... ¡e impuestos!

LA REFERENCIA



SimCity

- Ambos juegos son una mezcla de simulación, estrategia y construcción aunque la libertad en «Cities Skylines» es mayor, en todo.
- El tamaño de las ciudades que puedes construir en «Cities Skylines» es mayor. Admite mods y no precisa conexión.

Si durante las primeras horas de juego con «Cities Skylines» tienes una aguda sensación de deja vu, no te preocupes, es algo completamente normal. Lo primero que creas es una carretera, y luego debes definir áreas de construcción: de color verde para las residenciales, azul para las comerciales, amarillo para las industriales...

Y es que quizá la última entrega de «SimCity» no fuera tan brillante como cabía esperar, pero no cabe duda de que la saga creada por Maxis ha marcado escuela y, en el caso del último juego, se puede contar como una de sus virtudes el haber marcado un estilo visual que muchos otros títulos han ido imitando.

Pero acusar de imitador a «Cities Skylines» es, no sólo injusto, sino muy corto de miras, porque estamos ante uno de esos casos en que, felizmente, el alumno supera al maestro.

La ciudad de tus sueños

Como decíamos, los primeros pasos de «Cities Skylines» te sonarán, si has jugado a «SimCity», pero pronto las similitudes van dejando a paso a la innovación. ¿Innovación en un subgénero tan canónico? Pues sí. Para empezar, basta con ver cómo, tras seleccionar un área de construcción, los edificios empiezan a levantarse como por arte de magia. Sí, los primeros pasos se quedan automatizados en lo más básico. Aunque, eso sí, en cuanto empiezas ver la diversidad de servicios básicos para edificar tu ciudad, compruebas que no

CONSTRUYE TU PROPIA CIUDAD CONTROLANDO TODOS LOS SERVICIOS Y LA POLÍTICA URBANA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Simulación/Construcción
- **Idioma:** Español
- **Estudio/Compañía:** Colossal Order/Paradox
- **Distribuidor:** Meridiem ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 29,95 €
- **Web:** *www.citiesskylines.com* Vídeos, información abundante, comunidad... Muy interesante.

3

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Recursos naturales:** 5
- **Servicios:** 11
- **Tipos de mapa:** 9
- **Editores:** Mapas y Elementos
- **Multijugador:** No (intercambio de ciudades, mapas... Steam Workshop)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo a 3 GHz, Athlone 64 X2 6400+ 3.2 GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 260, Radeon HD 5670
- **Conexión:** ADSL (activación Steam)

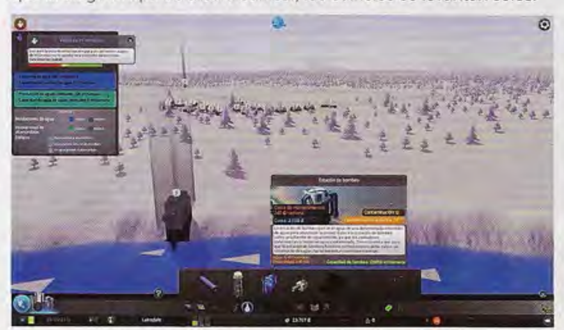
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Hay multitud de elementos en los editores que te servirán para diseñar mapas que luego podrás compartir con la comunidad.



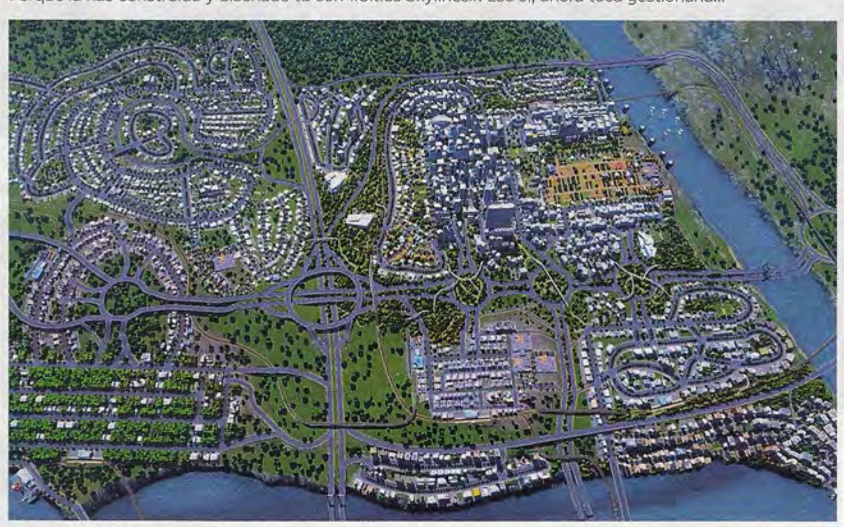
Así crecía, así, así... Una de las características de la construcción es que al elegir el tipo de área a edificar, los edificios se levantan solos.



Agua, electricidad, sanidad, educación... La cantidad de servicios que requiere una ciudad moderna es enorme. ¿Aceptas el desafío?



¡Aquí está la ciudad de tus sueños! Y no, no es Nueva York, Londres, París, Barcelona... ¡Es tu ciudad! Porque la has construido y diseñado tú con «Cities Skylines». Eso sí, ahora toca gestionarla...



El tamaño sí importa, amigo. No sólo porque puedes construir ciudades de una extensión enorme, sino que cuanto más grandes sean, más costará proveerlas de servicios y hacerlas sostenibles. ¡Planifica!

hay limitaciones reales en la gestión. Quizá sí algo en el diseño, aunque no es realmente importante.

Más que construir

Pero donde «Cities Skylines» realmente se sale no es tanto en el la construcción urbana, como en la gestión. Por supuesto, has de crear líneas de distribución eléctrica, de agua –con capas a lo «SimCity», sí–, calles, alcantarillado y proveer de servicios sociales: sanidad, bomberos, policía... Pero más allá del establecimiento, la gestión política, medio ambiental y urbana se torna clave en el juego. De hecho, uno de los apartados más increíbles es la gestión del tráfico, heredada de la saga de «Cities in Motion», creación de Colossal Order.

Aunque las líneas maestras del diseño y jugabilidad de «Cities Skylines», inevitablemente, beben de «SimCity» y otros juegos del género, las mejoras, innovaciones y potencial de todo lo que ofrece dejan muy atrás a lo ya conocido en el mismo. Súmale a eso unos editores sensacionales y un soporte de modding magistral y tendrás en tus manos un número uno. A.P.R.

ALTERNATIVAS

War for the Overworld

Sé el malo, construye tu mazmorra y acaba con los héroes. El espíritu de «Dungeon Keeper» revive.

▶ Más inf. MM 243 ▶ Nota: 90

Tropico 5

La construcción de una república bananera es todo un desafío, para convertirte en el líder supremo.

▶ Más inf. MM 233 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

CREA TU CIUDAD Y CONSIGUE SER EL MEJOR ALCALDE. «Cities Skylines» te pone a prueba como constructor, urbanista, político y gestor, creando una ciudad.

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●○○○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●●○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- Las casi ilimitadas posibiidades que ofrece a la hora de crear ciudades, controlando hasta el más pequeño detalle de diseño y gestión.
- El sistema de tráfico, heredado de los anteriores juegos del estudio de la saga «Cities in Motion».
- Los editores de mapas y elementos, fáciles de usar y con resultados sorprendentes.

Lo que no nos gusta

- Puede resultar demasiado abrumador al comienzo para el jugador inexperto en el género.
- La automatización de ciertas tareas limita la libertad de elección del jugador.

Modo individual

¿El mejor juego de construcción de ciudades? ¡Sin duda! «Cities Skylines» aprende de todos sus antecesores en un género que hasta hace bien poco había dominado «SimCity», y mejora y corrige todos y cada uno de los apartados que definen a este género. Si eres fan de la planificación y la gestión urbana, no vas a encontrar nada igual.

La nota

94

JUEGO RECOMENDADO MICROMANÍA

¡Sé malo, sé cruel, sé el amo!

War for the Overworld

¡Ya está bien de héroes y caballeros de brillante armadura! Es mucho más divertido engañar, torturar, golpear y saquear. Es mejor ser el malo. Es mucho, mucho mejor...

LA REFERENCIA



The Mighty Quest for Epic Loot

- Ambos juegos mantienen una premisa similar, aunque «The Mighty Quest...» se enfoca al multijugador online.
- En «War for the Overworld» tienes mayor libertad para definir las áreas de tu mazmorra, y más tipos de trampas.

Lo que te pasa cuando juegas por primera vez a «War for the Overworld», si no sabes de qué va, es un ataque de nostalgia y un viaje en el tiempo, hacia el pasado. Un pasado que, aunque no siempre fue mejor, en este caso sí te trae recuerdos brillantes de originalidad, frescura, diversión, innovación y juventud. Claro, suponemos que llevas jugando al menos desde los años 90 del siglo XX y que te suenan nombres como Bullfrog, Molyneux –éste seguro que sí– y «Dungeon Keeper». Y es que «War for the Overworld» no es que sea un homenaje al clásico de estrategia de Bullfrog. Es que... ¡es «Dungeon Keeper»! Eso sí, con otro nombre y puesto al día. Pero el concepto, el desarrollo y la jugabilidad parecen calcados. ¿Casualidad? No, exactamente...

Herederos de un estilo

Subterranean Games, El estudio responsable de la producción de «War for the Overworld» está formado por antiguos miembros de Bullfrog y Lionhead, en su mayoría. La experiencia, pues, es evidente y las influencias son de ellos mismos. Así que la idea de revivir el clásico no es ni descabellada ni se puede considerar estrictamente como un plagio. ¿Lo es copiarse a uno mismo?

Sea como fuere, la premisa de «War for the Overworld», si no conoces el juego de Bullfrog, es la de convertirte en un malvado y cruel amo del calabozo, que ha de preparar una mazmorra y crear un ejército de criaturas que se lance al ataque de los héroes

LA ESENCIA DE «DUNGEON KEEPER» VUELVE PARA QUE TE CONVIERTAS EN UN MALVADO AMO DEL CALABZO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Estrategia
- **Idioma:** Español (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Subterranean Games
- **Distribuidor:** Badland ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 39,99 €
- **Web:** *www.wftogame.com* Información muy básica sobre el juego y comunidad (foros)

12 · LENGUAJE SOEZ · VIOLENCIA · EN LÍNEA

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Modos de juego individual:** 4 (campaña, escaramuza, supervivencia, juego abierto)
- **Súbditos:** 20 tipos
- **Multijugador:** Sí (dos jugadores)

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2 GHZ
- **RAM:** 6 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GT400, Radeon 4870HD
- **Conexión:** ADSL

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 6xx
- **Conexión:** ADSL



Construye y vendrán. Los distintos tipos de habitaciones atraen a personajes específicos, que te darán ciertas ventajas y poderes.



¡Ahí está tu objetivo, destrúyelo! Acabar con la fuente de poder de la mazmorra del enemigo concluirá la partida. Y él hará lo propio...



El combate es algo más que dar palos. Puedes preparar trampas, reforzar las habilidades de tus acólitos y ayudarlos lanzando hechizos.



¡Monstruos, torturas, saqueos, crueldad! Conviértete en el malvado señor de una mazmorra que puedes construir como te plazca, prepara trampas contra el invasor y, a la vez, acaba con los caballeros.



¡Maldad en primera persona! Una de las habilidades más llamativas que tienes es que puedes poseer a cualquiera de tus criaturas y acólitos, y ver la acción a través de sus ojos, en primera persona.

de brillante armadura que, a su vez, intentan acabar con nuestro maléfico poder. Sí, ser malo es una pasada. Y aquí lo eres con ganas.

Crea para destruir

La libertad es la esencia del juego. Para crear tu ejército has de excavar la mazmorra y llenarla de habitaciones que atraerán a malvadas criaturas. Unas serán guerreros, otros, magos, algunos crearán armas y desarrollarán hechizos, otros, darán de comer a los demás... Y así, hasta crear una minisociedad del mal autosuficiente cuyo objetivo es siempre el mismo: evitar al invasor, machacar al rival y llevarte sus riquezas.

En «War for the Overworld» puedes ser malvado hasta la médula, sádico preparando trampas, pero, sobre todo, debes ser astuto y diligente en la planificación de tareas.

Los peros de «War for the Overworld» llegan por la sensación que da de estar algo inacabado. Le faltan opciones multijugador y soporte para más jugadores, y los parches se están sucediendo continuamente. Pero, como juego, es divertidísimo y brillante. A.C.G.

ALTERNATIVAS

›Cities Skylines

Un tipo diferente de gestión y construcción, donde lo importante no es hacer el mal. Al contrario.

▶ Más inf. MM 243 ▶ Nota: 94

›Tropico 5

Al amo absoluto de una república bananera, y no de una mazmorra, también tiene libertad total.

▶ Más inf. MM 233 ▶ Nota: 90

nuestra opinión

EL MALVADO AMO DEL CALABOZO. Crea una mazmorra y un ejército de criaturas oscuras para atacar a los héroes que intentan acabar contigo. Sé el malo.

Valoración por apartados

- ›Gráficos ●●●●○○
- ›Sonido ●●●●○○
- ›Jugabilidad ●●●●●○
- ›Dificultad ●●●○○○
- ›Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta

- Lo fácil que resultar empezar a jugar. La curva de dificultad está magníficamente ajustada, así como el aprendizaje de todas las habilidades.
- La libertad que te da para diseñar tu mazmorra y jugar con tu propia táctica y estrategia.
- Es muy divertido experimentar. No existe una única manera de conseguir tus objetivos.

Lo que no nos gusta

- Da la sensación de que no está terminado. Le falta el multi para 4 jugadores y con más mapas.
- Estéticamente es demasiado simplón. Los diseños modulares resultan repetitivos y muy oscuros.

Modo individual

¡Ser malvado es muy divertido! **Aunque «War for the Overworld» no deja de ser un homenaje y un calco de la idea del mítico «Dungeon Keeper», su desarrollo, diseño y jugabilidad son incluso mejores que los del título de Bullfrog. Las posibilidades que te ofrece sólo están limitadas por tu imaginación y tu mala leche con el enemigo. ¡A por él!**

La nota

90

Dragones y tronos

Game of Thrones The Sword in the Darkness

¿Susto o muerte? ¿Dragones o tronos? ¿Sumisión o eliminación? ¡Uf, cuántas decisiones! Menos mal que para nosotros es un juego, pero para los Forrester...

LA REFERENCIA



GoT Iron from Ice

- Ambos episodios son partes de la misma historia y comparten jugabilidad, trama y desarrollo narrativo.
- En la nueva entrega hay un mejor equilibrio de acción y aventura con los diálogos como clave del desarrollo de la trama.

Aunque el espectacular arranque de la historia de los Forrester en Poniente, en medio de la guerra por el trono de Desembarco del Rey, sigue sin ser superado en los episodios que llevamos de «Game of Thrones», es de justicia reconocer –aunque no sea algo que se lleve en Poniente– que «The Sword in the Darkness» remonta y compensa algo el bajón que dio en la historia «The Lost Lords». El drama, claro está, sigue presente, pero ahora figuras como Rodrik se refuerzan, así como Asher –protagonista de un comienzo realmente impresionante del episodio– , aunque otros personajes continúan en una especie de limbo que, intencionadamente o no por parte de los guionistas de Telltale, nos sigue dejando en la incertidumbre sobre su posible futuro. En suma, el nuevo episodio de «Game of Thrones» recupera intensidad, aunque con altibajos.

Preparando el camino

Si bien el tráiler del anuncio de «The Sword in the Darkness» nos ofreció promesas de un mayor espectáculo –sobre todo por la aparición de los dragones al final–, el desarrollo del nuevo episodio de la saga de aventuras nos pone los pies en la tierra, desvelando esa presencia épica justo al principio para, después, empezar a desgranar una historia que se vuelve más compleja por minutos, pero que empieza a definir mejor a los personajes y las situaciones a que se van a enfrentar en el futuro. Allana el camino para lo que está por venir y em-

LA HISTORIA DE LOS FORRESTER CONTINÚA, PREPARANDO EL CAMINO HACIA EL GRAN CONFLICTO

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura
- **Idioma:** Inglés (textos y voces)
- **Estudio/Compañía:** Telltale Games
- **Distribuidor:** Telltale
- **Nº de DVDs:** descarga digital
- **Lanzamiento:** Ya disponible **PVP:** 27,99 €
- **Web:** www.telltalegames.com

18

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Protagonistas:** 4 (Gared, Mira, Rodrik y Asher)
- **Puntos clave:** Seis (rebobinables)
- **Elecciones críticas:** 5
- **Multijugador:** No

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Core 2 Duo a 2 GHz
- **RAM:** 3 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** 512 MB de RAM ATI/NVIDIA (No recomendada Intel HD),
- **Conexión:** ADSL (descarga Telltale/Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL



A la búsqueda del ejército. Asher sigue a la búsqueda de las fuerzas que ayuden a liberar Ironrath del acoso que sufre.



Gared empieza a madurar. La posición del otrora escudero como miembro de la Guardia de la Noche le coloca en múltiples conflictos.



¿Qué va a pasar con Ironrath? Sólo del tenple de Rodrik, y del tuyo, saldrá una solución viable para los Forrester y para Ironrath.



Los grandes iconos de «Game of Thrones», más allá de los personajes, se abren camino en «The Sword in the Darkness». Desde los dragones hasta los arcianos. La aventura empieza a remontar.



Los puñales siguen volando en Desembarco del Rey. Mientras Mira intenta buscar formas de ayudar a su familia, incluso colocándose en desgracia ante Cersei, la boda de Joffrey y Margaery se va a celebrar...

pieza a prepararnos para un conflicto en el que empezamos ya a ver cómo algún protagonista va a sufrir un destino trágico –adivina cuál– y otros van a convertirse en impensados ejes de la trama.

Sube la intensidad

«The Sword in the Darkness», aunque no recupera la intensidad del capítulo original de la aventura, sí aumenta la cantidad de acción que se puede disfrutar en el juego, al tiempo que nos coloca en una posición más expectante sobre lo que está por venir. Los personajes ganan en presencia –la aparición de más secundarios hace mucho en este sentido–, los diálogos se vuelven más afilados y con consecuencios más imprevisibles, y toda la historia encaja de forma inesperada, pero convincente, en la trama global de la serie de TV con la lucha por el trono de Poniente como gran objetivo. Telltale ha conseguido recuperar el pulso, aunque siguen quedando flecos por ajustar que, si todo va por el buen camino, se quedarán bien atados en la siguiente entrega. Y esa aparición final de... bueno, mejor lo ves tú mismo. A.P.R.

ALTERNATIVAS

The Walking Dead
Una de las mejores obras de Telltale que ofrece tanto drama que llega a abrumar.
▶ Más inf. MM 236 ▶ Nota: 88

Life is Strange
Las aventuras de Max y Chloe resultan tan satisfactorias como dramáticas. Una gozada.
▶ Más inf. MM 243 ▶ Nota: 88

nuestra opinión

EL JUEGO SE COMPLICA. Sigue las aventuras de los Forrester en el complejo mundo de intrigas políticas de Poniente, en un punto de inflexión de la historia.

Valoración por apartados
- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta
- La habilidad de los guionistas para acomodar la historia de los Forrester en la trama de la serie llega en esta entrega a colocarse a un gran nivel.
- El guión empieza a remontar tras la caída que sufrió en la anterior entrega.
- El mayor dinamismo de la narración, y el sensacional "cliffhanger" que cierra el episodio.

Lo que no nos gusta
- La sensación de que algunos protagonistas están de relleno no se aleja del conjunto.
- Sigue dando demasiadas vueltas a aspectos secundarios, poco importantes en el contexto.

Modo individual
El juego empieza a hacerse interesante. Las traiciones y las venganzas parecen estar a punto de dar un giro interesante a la trama. apenas hemos llegado al ecuador de la historia y, por momentos, parece que el juego se está adelantando a la misma serie de TV. Un importante avance tras la caída que sufrió la anterior entrega.

La nota
82

JUEGO RECOMENDADO micromanía

La vida se va complicando...

Life is Strange Ep. 2 Out of Time

Crecer es complicado. Pero no para DontNod, que han sido capaces de hacérselas pasar aún más canutas a la buena de Max, mientras la aventura mejora...

LA REFERENCIA



The Walking Dead

- En ambos juegos la protagonista es una chica. Aunque en «The Walking Dead» la fantasía es mucho más cruel y despiadada.
- Ambos juegos se desarrollan de forma episódica, con capítulos que no duran más allá de un par de horas.

La historia que DontNod nos presentó en «Chrysalis», primer episodio de «Life is Strange», tardaba lo suyo en arrancar y, por lo diferente y original de su narrativa y su interfaz, desconcertaba en sus primeros compases. ¿Qué había que hacer? ¿Hacia dónde iba la trama? Poco a poco, todo empezaba a cobrar sentido y, en un sensacional cliffhanger la historia nos dejaba con la sensación de que había grandes cosas por venir.

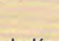
La aparición de «Out of Time» parece seguir los mismo derroteros que su capítulo predecesor, pero poco a poco vamos viendo cómo todo se va acelerando en una trama que evoluciona de forma sensacional. Se abre, ofrece más opciones, aparecen nuevos personajes... Vamos, que si eres fan de la aventura y te los has pasado en grande con «Chrysalis», prepárate para este nuevo episodio, porque lo vas a disfrutar.

La oscuridad de cierne

Una de las grandes virtudes de «Life is Strange» en este episodio –que ya anticipó en su anterior entrega– es que todos los arquetipos y tópicos que tan bien funcionan en las series americanas de TV sobre adolescentes –y con un cierto toque oscuro a lo Twin Peaks– se recrean a las mil maravillas al tiempo que el juego se ríe, hasta cierto punto, de ellos. Pero es sobre todo una buena historia, unos excelentes personajes y una jugabilidad tan sencilla como la de «Chrysalis», combinada con un tono más oscuro en «Out of Time», lo que con-

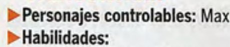
LA AVENTURA DE MAX CRECE AL TIEMPO QUE TODO SE COMPLICA Y TAMBIÉN SE HACE MÁS OSCURO

INFOMANÍA

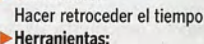


FICHA TÉCNICA
- **Género:** Aventura ▶ **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Compañía:** DontNod/Square Enix
- **Distribuidor:** Koch Media
- **Nº de DVDs:** No aplicable (descarga digital)
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **PVP:** 4,99 € (capítulo), 19,99 € (temporada)
- **Web:** *www.lifeisstrange.com*





LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Personajes controlables:** Max
- **Habilidades:** Hacer retroceder el tiempo
- **Herranientas:** Cámara de fotos
- **Multijugador:** No



ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i5 2500K, Core i7 3960X, Core 2 E6850
- **RAM:** 4 GB, 8 GB, 16 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 550 Ti, GeForce GTX 690, GeForce GTX 980
- **Conexión:** ADSL

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core a 2 GHz
- **RAM:** 2 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 260, Radeon HD 4890
- **Conexión:** ADSL (descarga Steam)

MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i5
- **RAM:** 8 GB
- **Espacio en disco:** 3 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 5xx
- **Conexión:** ADSL


Max desarrolla más potencial para sus poderes. En «Out of Time» hay un momento crítico en que Max hace más que rebobinar...



Tipos muy peligrosos. Parece que Chloe tiene unas amistades poco recomendables. Ten mucho ojo con lo que hablas con él.


¿Estará ya convencida? Chloe te somete a un pequeño juego en el que tienes que dejarla asombrada para que crea en tus poderes.



Las aventuras de Max con el tiempo en Arcadia Bay continúan. Y, además, mejoran lo ya visto en «Chrysalis», aunque la esencia de la narrativa y el interfaz, lógicamente, no varían.


¡La tragedia se acerca a toda velocidad! Hay que tener la mente fría y jugar con el poder de rebobinar el tiempo para salvarle la vida a Chloe. Sí, otra vez hay que salvarle la vida. Esta chica no escarmienta.

sigue que DontNod nos deje con ganas de mucho más para la siguiente entrega.

Nuevos personajes aparecen en escena, de los que no sabes qué pensar; otros que parecían algo torcidos, empiezan a mostrar más facetas y, al final, te das cuenta de que «Life is Strange» ha jugado contigo tanto como tú con el juego. Pero no te sientes estafado. Al contrario, quieres saber más de los personajes y de las decisiones que vendrán.

En estas decisiones, que se vuelven más complejas y se intuyen con muchas más posibles consecuencias –sin saber si buenas o malas– está otra de las claves que «Out of Time» desarrolla con maestría para el conjunto de la aventura. Es cierto que, en ocasiones, es demasiado fácil rebobinar y probar una y otra vez, hasta dar con la clave de algo. Pero aunque se abuse en cierto modo de este recurso, hay momentos en que el resultado es tan incierto –sobre todo al final del episodio–, que sin tener demasiado claro qué vendrá luego, hay que hacer una apuesta. Un salto de fe. Y esperar a que llegue el siguiente episodio mientras le das vueltas a todo... A.C.G.

ALTERNATIVAS

Game of Thrones
Aunque se ha deshinchado un poco en los últimos episodios, el primero es realmente bueno.
▶ Más inf. MM 241 ▶ Nota: 88

Randal's Monday
Un cambio total de estilo para una aventura que hace del humor friki y gamberro su razón de ser.
▶ Más inf. MM 239 ▶ Nota: 90

Nuestra opinión

MAX SE QUEDA SIN TIEMPO. La aventura por salvar Arcadia Bay y entender los poderes que ha desarrollado, siguen poniendo a Max -y su cordura- a prueba.

Valoración por apartados
- Gráficos ●●●●●○
- Sonido ●●●●●○
- Jugabilidad ●●●●●○
- Dificultad ●●●○○○
- Calidad/precio ●●●●●○

Lo que nos gusta
- La trama, que gana en intensidad y en complejidad, con decisiones más difíciles.
- Cómo se van abriendo los caminos y las posibles consecuencias de cada elección. Sensacional.
- Las nuevas posibilidades de los poderes de Max, que se va haciendo más fuerte.
- Hay distintas opciones en momentos concretos.

Lo que no nos gusta
- Peca de excesivas repeticiones de acciones hasta dar con la adecuada. "Perdona" demasiado.
- Seguimos con la ausencia de la traducción al español. A ver si para el siguiente episodio...

Modo individual
La aventura crece. El tiempo se agota. El desarrollo que DontNod está dando a la trama de «Life is Strange» ofrece momentos sensacionales en este segundo episodio, donde ciertos personajes secundarios van cobrando mayor protagonismo y las decisiones se van haciendo, cada vez, más difíciles. ¡Un episodio impresionante!

La nota
88

¡Despega hacia otra época!

Wings! Remastered Edition

No había muchos mandos ni instrumentos que atender en el bautismo de fuego de la aviación, pero sobrevivir a la Guerra como "as" era otra cosa. ¿Quieres intentarlo?

LA REFERENCIA



Wings

- 25 años separan el «Wings» original (1.990) de esta remasterización.
- Cinemaware ha renovado este clásico arcade poniendo los gráficos al día pero sin cambiar nada más.
- «Wings» salió para Amiga y el nuevo juego contempla versiones de iOS y Android.

Todavía siguen quedando algunos clásicos que merecen ser rememorados con un completo *remake* o una simple remasterización. La fiebre por el retro –ya sea porque los verdaderos clásicos tienen una jugabilidad inmortal o porque afrontar una remasterización es algo relativamente sencillo– ha abordado todos los géneros y todas las épocas. Pero en la historia de los videojuegos no hay una época recordada con tanta nostalgia como los 90, ni géneros tan evocadores de aquella década –quizá a excepción de las aventuras gráficas– como la acción arcade. El «Wings» de Cinemaware, que sólo se estrenó en Amiga, reúne todo lo dicho: fue un popular arcade que se elevó a la categoría de clásico allá por 1990, así que una adaptación a los actuales formatos era casi inevitable.

La misma Cinemaware se ha encargado de forjar nuevamente este «Wings!» 25 años después del original. El juego nos llega en forma de remasterización, muy esmerada y minuciosamente fidedigna, por cierto. Salvo por unos gráficos actuales y una banda sonora regrabada, el «Wings» original no ha sido alterado. ¿Seguirá siendo divertido hoy?

Vuela otro día

En «Wings! Remastered Edition» volvemos a encontrarnos con una campaña lineal que supera las doscientas misiones. El hilo argumental nos presenta los dramáticos acontecimientos de la Primera Guerra Mundial a través de las vivencias de un pi-

EVOCA UN ARCADE CLÁSICO DE LOS NOVENTA O DISFRUTA DE UNA DIVERSIÓN SENCILLA E INMEDIATA

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción arcade
- **Idioma:** Castellano (textos), Inglés (voces)
- **Estudio/Compañía:** Cinemaware/Kalypso Media
- **Distribuidor:** Meridiem Games ▶ **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible ▶ **PVP Rec.:** 19,95 €
- **Web:** *www.cinemawarewings.com* Muy básica, con capturas y acceso a descargas digitales (Inglés).

12

LO QUE VAS A ENCONTRAR
- **Tipo de misiones:** Combate aéreo, ametrallamiento y bombardeo.
- **Aviones pilotables:** 1, Sopwith Camel
- **Habilidades:** Pilotaje, vitalidad, disparo y mecánica.
- **Campaña:** 230 misiones.
- **Extras:** 3 postales y una chapita.

ANALIZADO EN
- **CPU:** Core i7 2770K,
- **RAM:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 760
- **Conexión:** Fibra 50 MB

LO QUE HAY QUE TENER
- **CPU:** Dual Core 2GHz
- **RAM:** 4 GB
- **Tarjeta 3D:** DirectX 9.0c compatible, Geforce o Radeon Intel HD 3000
- **Conexión:** ADSL Requiere activación online en Steam

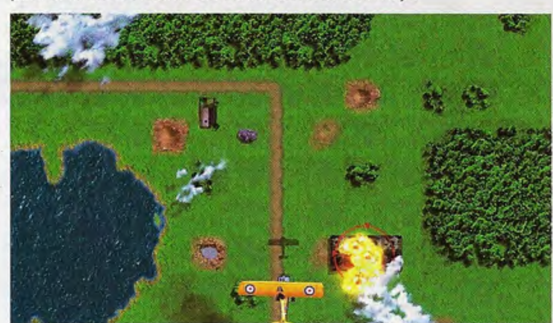
MICROMANÍA RECOMIENDA
- **CPU:** Core i3, i5, i7 o AMD FX, APU
- **RAM:** 8 GB
- **Tarjeta 3D:** GeForce GTX 560, AMD Radeon HD 3000 o superior
- **Conexión:** ADSL
- **Periféricos:** Joystick analógico



¡Una víctima más que añadir a tu palmarés! Al final de cada misión verás tu progreso en el ranking de ases de tu escuadrón.



Para quebrar la voluntad del enemigo realizarás ametrallamientos, pero cuidado con dañar los vehículos de la Cruz Roja.



En las salidas de bombardeo apuntas con la sombra de tu biplano dejando caer las bombas sobre las instalaciones del ejército del Kaiser.



¡Acción arcade, simple y vertiginosa! Te harás con los mandos de inmediato para disfrutar de partidas rápidas y variadas. Como en el original, las misiones apenas te llevan unos minutos. ¡A por la siguiente!



Vuela sobre las trincheras del Somme, de Verdún y sobrevive a la guerra. Los duelos aéreos son fugaces y letales. Algo arcaicos en el contexto actual, pero aún divertidos cuando avanzas en la campaña.

loto británico del 56 escuadrón, más preocupado por sobrevivir día a día –como se decude por el diario que pone al día antes de cada misión– que por convertirse en un as.

Tres variantes arcade

Al igual que en el clásico, cuando despegas con tu Sopwith Camel te encuentras con tres tipos de misión. Las de combate aéreo en 3D te retan a maniobrar y disparar para abatir a cazas, bombarderos y dirigibles enemigos. Las de ametrallamiento emplean una perspectiva isométrica en 2D y consisten en destruir emplazamientos de artillería, soldados, vehículos y trenes mientras esquivas el fuego antiaéreo. Finalmente, en las de bombardeo, debes destruir instalaciones enemigas desde una cámara cenital.

Todas ellas, no obstante, se resuelven en muy pocos minutos, tan breves que de entrada el juego parace ser demasiado escueto y básico. Pero más adelante, cuando la dificultad asciende, el reto mayor y el ritmo vertiginoso del juego te engancharán, con otra y otra misión más. «Wings!» no apasiona, pero entretiene y divierte. S.T.M.

ALTERNATIVAS

World of Warplanes

El más trepidante arcade free-to-play de combate aéreo en batallas online de hasta 15 vs 15 pilotos.

▶ Más inf. MM 227 ▶ Nota: 94

Rise of Flight

Tras su actualización de 2013 sigue siendo el mejor simulador de combate aéreo de la Iª GM.

▶ Más inf. MM 193 ▶ Nota: 95

nuestra opinión

COMBATE AÉREO NOSTÁLGICO. Un entretenimiento que nos trae el clásico de Amiga con una jugabilidad arcade y muy básica... ¡Idóneo para partidas ocasionales!

Valoración por apartados

- Gráficos ●●●○○○
- Sonido ●●●●○○
- Jugabilidad ●●●○○○
- Dificultad ●●○○○○
- Calidad/precio ●●●○○○

Lo que nos gusta

- ↑ Sencillo y divertido tanto si dispones de unos minutos como para toda una tarde.
- ↑ La dificultad está muy bien medida para animar y desafiar a un jugador novato.
- ↑ Gráficos y sonido sin mucha sofisticación, pero puestos al día con un buen aspecto en general.

Lo que no nos gusta

- ↓ Se trata de una remasterización y no de un remake, vale... Pero algún ajuste o una ampliación en su jugabilidad le hubiera ido muy bien.
- ↓ Falta un grado de emoción en los duelos aéreos. Son algo lentos y mecánicos.

Modo individual

Instantáneo y sencillo, con el encanto del clásico. «Wings! Remastered Edition» es la ocasión para revivir aquellas partidas de Amiga, remotas ya para los más veteranos. Si no es tu caso, encontrarás un juego básico, con una jugabilidad aparentemente ingenua, pero que encierra un desafío creciente y estimulante.

La nota



75

GAME

Selección GAME Premium PC

Tablet Unusual U7w First 7"

Una tablet con Windows 8.1, que puedes convertir en tu nuevo ordenador.



99,95 €



›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Sistema Operativo: Windows 8.1 with Bing
- CPU: INTEL© ATOM(TM) Z3735G GRÁFICOS INTEL© HD
- Pantalla: 7" TECNOLOGÍA IPS
- Resolución de pantalla: 1024 x 600 px
- Almacenamiento interno: 16 GB
- Toma de auriculares: Stereo jack
- Memoria: 1 GB RAM
- HDMI: Mini HDMI OUT
- Sensor-G: Sí
- Cámara trasera: 2.0 MPx
- Cámara frontal: VGA 0.3 MPx
- WiFi: Si
- GPS: No
- USB: 1 x Micro USB 2.0 (incluye adaptador Micro USB-USB)
- Bluetooth: 4.0
- Ranura de tarjeta de memoria: 1 x MicroSD
- Batería: 2600 mAh.
- Peso Aprox.: 270 g.
- Alto: 188 mm.
- Grosor: 10 mm.
- Ancho: 108 mm.

Alfombrilla Ratón Steelseries QcK

Compatible con todo tipo de ratones, juega durante horas en las mejores condiciones.

9,95 €



›CARACTERÍSTICAS:

- Altura: 0.2 cm
- Ancho: 32 cm
- Profundidad: 27 cm
- Material del producto: caucho, paño.

Auriculares Steelseries Siberia Raw Prism

La mejor calidad de sonido con la máxima comodidad, para disfrutar del audio a tope.

59,95 €

›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Auriculares compatibles con PC, MAC y Playstation 4.
- Conexión mediante USB.
- Longitud del cable: 1,5m.
- Frecuencia de Respuesta: 20 – 20000 Hz
- Impedancia: 32 Ohm
- Sensibilidad: 94 dB

›CARACTERÍSTICAS DEL MICRÓFONO:

- Frecuencia de Respuesta: 50 – 16000 Hz
- Omnidireccional
- Sensibilidad: -38 dB



Ratón Logitech G302 Daedalus Prime

Preparado según las especificaciones de los jugadores profesionales; todo precisión y resistencia.

49,95 €

›REQUISITOS DEL SISTEMA:

- Windows® 8, Windows 8.1, Windows 7 o Windows Vista®
- Puerto USB con alimentación
- Conexión a Internet y 100 MB de espacio en disco duro (para descarga de software opcional)
- 6 botones programables
- Cambio de dpi sobre la marcha
- Sistema de tensión con muelles del botón izquierdo/derecho
- USB de velocidad máxima

›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:

- Resolución: 240 – 4000 dpi
- Aceleración máx.: >20 G*
- Velocidad máx.: >120 IPS (3 m/s)

›CARACTERÍSTICAS FÍSICAS:

- Altura: 115 mm
- Anchura: 65 mm
- Profundidad: 37 mm



Consigue estos productos a través de



Consulta www.game.es/CYR para más información

Smartphone Blusens Smart Studio 5" 4Gb QC Negro

Lo más nuevo de los teléfonos "made in Spain" para los usuarios de smartphone más exigentes.

99,95€

›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
- Pantalla IPS de 5" capacitiva
- Android 4.4 KitKat
- Dual SIM
- Procesador de cuatro núcleo
- 4 GB Memoria interna ampliable por Micro-SD
- Bluetooth y GPS
- Conexión inalámbrica WI-FI /n
- Cámara principal de 5 Mpx, cámara
- Cámara secundaria de 2 Mpx
- Batería: LIPO de 2000 mAh
- CPU de cuatro núcleos - 1,2 GHz
- RAM: 512 MB
- Memoria flash interna de 4 GB
- Google Play, comunidad con miles de aplicaciones y juegos gratuitos y de pago.
- Navegador Web libre y correo electrónico
- Soporta archivos HD en formato H264/MKV



Gamepad GXT530 PC/PS3 Trust

Un mando único con el que jugar tanto en tu PC como en tu PlayStation 3. ¡Control total para todos!



19,95 €

›CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS:
- 14 botones, incluidos 2 joysticks analógicos.
- Modo de entrada X para asignación de teclas automática en juegos de PC.
- Admitidas todas las funciones de PS3, como indicadores de controlador y botón de inicio.

Ratón MadCatz MMO TE Negro

Estilo y funcionalidad combinados de forma increíble en un ratón diseñado para ser el más veloz y toda una referencia en precisión.



79,95 €



micromanía

¡Lo hemos probado!

TABLET UNUSUAL U7W FIRST 7"

Más una tablet, este modelo es todo un ordenador táctil, gracias a la incorporación de Windows 8.1 como S.O. y su proecsador Intel Atom Z3735G de última generación. El modelo ideal para compartir tus aplicaciones y archivos.

ALFOMBRILLA PARA RATÓN STEELSERIES QCK

Los jugones más exigentes saben lo necesario que es contar con un ratón fiable, pero nada mejor para darle un buen uso que tener una superficie adecuada. La alfombrilla de SteelSeries QcK es de lo mejor para esta tarea.

AURICULARES STEELSERIES SIBERIA RAW PRISM

Si quieres disfrutar del mejor sonido nada con contar con unos buenos auriculares, pero si además quieres tener la máxima comodida, necesitas los SteelSeries Siberia Raw Prism, que combinan ambas características.

RATÓN LOGITECH G302 DAEDALUS PRIME

Aunque parezca un ratón de diseño sencillo, no te dejes engañar por lo que ves. El G302 Daedalus Prime es un fuera de serie, como Logitech sabe hacer, gracias a su tecnología de sensor Delta Zero y su programabilidad.

SMARTPHONE BLUSENS SMART STUDIO 5" 4 GB QC

Si eres fan de los smartphone Android este modelo de Blusens es uno de los más completos que vas a encontrar con Android 4.4 KitKat, gracias a sus características técnicas y su potencial de conectividad.

GAMEPAD GXT530 PC/PS3 TRUST

Si tienes un PC y una PS3, ya no es necesario que te compres un mando para cada uno. El GXT 530 de Trust es un gamepad que funciona en ambas plataformas a las mil maravillas y a un precio imbatible.

RATÓN MADCATZ MMO TE NEGRO

Si además de la perfecta funcionalidad te gusta el diseño, el ratón MMO TE Negro de MadCatz te va a encantar. Es totalmente personalizable e ideal para juegos online que necesiten de la máxima precisión y velocidad.

OPORTUNIDADES



CRUSADER KINGS II
El juego de estrategia de Paradox fue muy bien valorado por la crítica y el público en 2012. Ahora está disponible sólo por 10 € (en lugar de 40) como descarga digital en la tienda online de Ubisoft **shop.ubi.com** aunque por tiempo limitado.



DEAD SPACE 3
También en la tienda de Ubisoft y momentáneamente, puedes encontrarte con ofertas como el genial «Dead Space 3» de Visceral por sólo 3,38 €. Igualmente, la edición Digital Deluxe de Mass Effect 3 (Bioware) está por 6,78 €.



FAR CRY 3 DOWNLOAD DELUXE EDITION
Si aún tienes pendiente jugar el formidable «Far Cry 3» tienes la ocasión de obtener la edición digital deluxe del juego por 29,99 € o la edición digital estándar por 19,99 € en la tienda onlina de Origin.



PACK DE ACCIÓN ORIGIN
Y si quieres jugar un compendio de clásicos de la acción modernos, te interesa el «Paquete de Acción Definitivo» exclusivo de Origin. Por 39,95 € incluye los títulos «Medal of Honor», «Dead Space 3», «Battlefield 4» y «Mass Effect 3» para descargártelos.

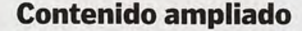


¡Caza de monstruos futurista!

Evolve

¿Quieres estar entre los cazadores o ser el monstruo? Puedes elegir, pero prepárate para un entorno hostil o acabarás siendo la presa.

Habiendo llamado mucho la atención desde su anuncio y levantando muy buenas expectativas durante las fases de pruebas, el estreno de «Evolve» ha sido uno de los más satisfactorios en lo que llevamos de año... Pero fíjate que ya estamos en Mayo (o casi) y el juego ya está disponible a un precio reducido. Su audaz planteamiento enfrenta a un grupo de cazadores futuristas contra gigantescos monstruos... Y tú, puedes elegir entrar en la liza tomando partido por cualquiera de los dos bandos: como cazador, eligiendo una de las cuatro clases definidas, (12 personajes en total); o como monstruo (Goliat, Kraken o Espectro). Cuatro contra uno, sí... Pero esta llamada asimetría en las batallas multijugador está, sin embargo, perfectamente equilibrada en las cinco modalidades de juego de «Evolve».



Contenido ampliado
Acción trepidante, equilibrio y una jugabilidad genuina sustentada en una realización técnica sólida y un diseño artístico esmerado... Y ahora, pocos meses después desde su lanzamiento, «Evolve» es más asequible y ha añadido mucho contenido descargable: cuatro cazadores y un monstruo nuevos, (de pago); junto a dos mapas y el modo observador (gratis). ¡Chapó!





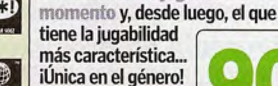


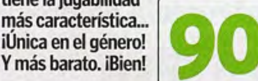
INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 34,95 € (Xtralife)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 241 (Marzo 2015)
- **Estudio/Cía.:** Trutle Rock / 2K Games
- **Distribuidor:** 2K Games
- **Nº de DVDs:** 1
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.evolvegame.com*



La nueva nota





Uno de los mejores juegos de acción multijugador del momento y, desde luego, el que tiene la jugabilidad más característica... ¡Única en el género! Y más barato. ¡Bien!

90

¡Titanes mecánicos en acción!

Titanfall: Deluxe Edition

Acción multijugador explosiva pilotando un Titán







Si «Evolve» ha sido el estreno más arriesgado y original en lo que llevamos de 2015, la acción multijugador tuvo su apuesta más atrevida el año pasado con el exitoso «Titanfall», primer juego de Respawn. De gigantes va la cosa, sí. En «Titanfall» la acción tampoco es convencional. Dos pequeños equipos de jugadores (6 vs 6) se enfrentan en un puñado de campos de batalla con armamento futurista. Y con los titanes, enormes mechas de combate. Como soldado puedes combatir saltando, corriendo, abatir a un titán con tu arma anti-titán o, si se presenta la ocasión, encaramarte a uno de ellos y pasar a controlarlo... En el papel de titán, tu agilidad y velocidad se ven mermadas, claro. Pero cuentas con una valiosa baza, una fuerza bruta que lo compensa todo.

Una evolución espléndida

Con una próxima entrega confirmada por Respawn, un año después del estreno de «Titanfall» el juego ha evolucionado mucho con diversos parches de corrección y ha sido ampliado con tres packs de contenido descargable que suman nueve mapas a los nueve contenidos originalmente. Lo mejor es que estos tres DLC –y el pase de temporada– son ahora gratis. ¡Una oportunidad que no debes dejar pasar!



INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Acción
- **PVP Recomendado:** 19,95 € (Origin)
- **Idioma:** Castellano (textos y voces)
- **Comentado:** MM 231 (Mayo 2014)
- **Estudio/Cía.:** Respawn / EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** 3
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.titanfall.com/es/*

16



La nueva nota

Sigue siendo un juegazo de acción multijugador, con una campaña individual a modo de entrenamiento y un montón de contenido extra ahora gratuito.

94

Magia y espada con el rol más imponente

Dragon Age: Inquisition

¡Detén a los demonios que vienen a devastar Thedas!





BioWare hubiera podido desarrollar un nuevo «Dragon Age» manteniendo el nivel de calidad, amplitud y diversidad del anterior y optando a conseguir, de todos modos, el éxito. Pero «Inquisition» es mucho más que eso o por lo menos mucho mejor. Una grieta en el velo celestial precipita una invasión demoníaca sobre Thedas. Los demonios no cuentan con la oposición de una autoridad total, pero la encontrarán... ¿Aceptas el papel de inquisidor?

Con un excepcional guión, una extensión enorme, una jugabilidad rica en matices (combate, progreso, diálogos) y una realización sublime «Inquisition» es uno de los mejores JDR que puedes disfrutar en tu PC.

INFOMANÍA

FICHA TÉCNICA
- **Género:** Rol
- **PVP Recomendado:** (44,95 € en Xtralife)
- **Idioma:** Castellano (textos) Inglés (voces)
- **Comentado:** MM 239 (Enero 2015)
- **Estudio/Cía.:** BioWare / EA
- **Distribuidor:** Electronic Arts
- **Nº de DVDs:** 4
- **Lanzamiento:** Ya disponible
- **Web:** *www.dragonage.com*

18



La nueva nota

El precio no ha bajado mucho y la oferta es muy específica... Pero tratándose de un juegazo como «Inquisition» toda ventaja es bien venida y así ahorras para el DLC.



94

SERIES CLÁSICAS

ACTIVISION BLIZZARD	
Call of Duty: Modern Warfare 3	19,99€
Call of Duty: Modern Warfare 2	29,95€
Call of Duty: World at War	29,95€
Call of Duty 4: Modern Warfare JDA	29,95€
Prototype	19,99€
Wolfenstein	24,99€
Transformers: La Caída de Cybertron	29,95€
World of WarCraft: BattleChest 3.0	14,95€
DIGITAL BROS	
ArmA 2	19,99€
Blood Bowl	14,99€
Dawn of Fantasy	29,95€
PC Fútbol Liga Trivia	9,99€
Runaway Trilogy	34,99€
ELECTRONIC ARTS	
Battlefield Bad Company 2	19,95€
Crysis	9,95€
Crysis 2 Maximun Edition	19,95€
Dragon Age: Origins	9,95€
Dragon Age II	9,95€
FIFA 2012	19,95€
FIFA Manager 12	9,95€
Half-Life 2 The Orange Box	9,95€
Left 4 Dead	19,95€
Los Sims 3	29,95€
Left 4 Dead 2	19,95€
Mass Effect	9,95€
Mass Effect 2	19,95€
Mass Effect 3	19,95€
Medal of Honor Ed. Digital Deluxe	15,50€
Need for Speed Hot Pursuit	9,95€
Need for Speed The Run	9,95€
FX INTERACTIVE	
Blood Bowl Legendary Edition Oro	9,95€
Call of Juarez Oro	9,95€
King's Bounty. Anthology	9,95€
Death to Spies. Anthology	9,95€
Drakensang	9,95€
Imperivm Online	9,95€
Las Cruzadas	9,95€
Men of War Oro	9,95€
Sacred Edición Oro	9,95€
Trackmania Oro	9,95€
Wings of Prey Oro	9,95€
KOCH MEDIA	
Batman: Arkham Asylum	19,99€
Kane & Lynch	9,99€
Mini Ninjas	9,99€
KONAMI	
Pro Evolution Soccer 2012	14,95€
Pro Evolution Soccer 2013	29,95€
MICROSOFT	
Fable III	29,95€
NAMCO BANDAI PARTNERS IBÉRICA	
RACE Injection	19,99€
Ridge Racer Unbounded	19,99€
SBK X	19,99€
The Witcher 2: AoK - Enhanced Edition	39,99€
WRC 2	19,99€
ROCKSTAR GAMES	
LA Noire	19,99€
Max Payne 3	19,95€
SEGA	
Aliens Vs Predator	14,99€
Alpha Protocol	14,99€
Binary Domanin	24,99€
Dreamcast Collection	9,99€
Empire: Total War	13,99€
Total War: Shogun 2	29,99€
Football Manager 2012	19,99€
Medieval II Total War	9,99€
Rome Total War	9,99€
Virtua Tennis 4	14,99€
TAKE 2	
Bioshock 2	14,99€
Borderlands - Game of the Year Edition	19,99€
Civilization 4 Complete	19,99€
Duke Nukem Forever	19,99€
Mafia II	19,99€
THQ	
DarkSiders II	19,95€
Warhammer 40K Space Marine	9,95€
UBISOFT	
Call of Juarez: The Cartel	9,95€
RUSE	9,95€
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction	9,95€
WARNER BROS. INTERACTIVE	
Batman Arkham City - Game of the Year	34,95€

LOS MÁS VENDIDOS EN:

ESPAÑA

1. LOS SIMS 4 (12) — Simulación · Electronic Arts
2. DIABLO III REAPER OF SOULS (16) — Rol/Acción · Activision Blizzard
3. DIABLO III (16) — Rol/Acción · Activision Blizzard
4. BATTLEFIELD HARDLINE (18) — Acción · Electronic Arts
5. WOW WARLORDS OF DRAENOR (12) — MMORPG · Activision Blizzard
6. TOTAL WAR: ATTILA (3) — Estrategia · SEGA/Koch Media
7. CALL OF DUTY GHOSTS (18) — Acción · Activision Blizzard
8. FOOTBALL MANAGER 2015 (3) — Estrategia · SEGA
9. WORLD OF WARCRAFT 5.0 (12) — MMORPG · Activision Blizzard
10. WATCH DOGS (18) — Acción · Ubisoft

* Datos elaborados por GFK para AEVI correspondientes a Marzo de 2015.

U.K.

1. GRAND THEFT AUTO V (18) — Acción · Rockstar
2. THE SIMS 4 GET TO WORK (12) — Simulación · EA
3. THE SIMS 4 (12) — Simulación · EA
4. FOOTBALL MANAGER 2015 (3) — Estrategia · SEGA
5. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEG. ED. (18) — Rol · Bethesda
6. DRAGON AGE INQUISITION (18) — Rol · BioWare/EA
7. DIABLO III REAPER OF SOULS COLLEC. ED. (16) — Rol · Activision Blizzard
8. THE WITCHER 3 WILD HUNT (18) — Rol · Bandai Namco
9. MORTAL KOMBAT X (18) — Acción/Lucha · Warner Bros.
10. CITIES SKYLINE DELUXE EDITION (12) — Estrategia · Ikaron

* Datos elaborados por Amazon UK correspondientes a la 2ª semana de Abril de 2015.

U.S.A.

1. THE SIMS 4 LIMITED EDITION — Simulación · EA
2. THE SIMS 4 GET TO WORK (DESCARGA) — Simulación · EA
3. THE ELDER SCROLLS V SKYRIM LEGENDARY ED. — Rol · Bethesda
4. MORTAL KOMBAT X (DESCARGA) — Acción/Lucha · Warner Bros.
5. DIABLO III — Rol · Activision Blizzard
6. DIABLO III REAPER OF SOULS — Rol · Activision Blizzard
7. THE SIMS 4 GET TO WORK — Simulación · EA
8. FINAL F. XIV A REALM REBORN (DESCARGA) — MMO · Square Enix
9. THE SIMS 3 STARTER PACK — Simulación · EA
10. THE ELDER SCROLLS ANTHOLOGY — Rol · Bethesda

* Datos elaborados por Amazon.com correspondientes a la 2ª semana de Abril de 2015.

recomendados de micromanía

¿Quieres saber cuáles son los juegos preferidos de la redacción? Micromanía recopila lo mejor del momento.

2 PILLARS OF ETERNITY

N



Rol · Obsidian/Paradox · Meridiem · 44,95 €



Obsidian mira a los clásicos para ofrecer uno de los JDR más potentes que hayas visto en mucho tiempo, con un estilo único que emula a los grandes del género de los 90.

Comentado en MM 243 · Puntuación: 94

3 DRAGON AGE INQUISITION



Rol/Acción · BioWare/EA · Electronic Arts · 59,95 €



BioWare vuelve con una producción fantástica que da un cambio radical a la fórmula «Dragon Age» en historia, personajes, jugabilidad y escenarios. Un JDR genial como él solo.

Comentado en MM 239 · Puntuación: 94

4 TOTAL WAR: ATTILA



Estrategia · Creative Assembly/SEGA · Koch Media · 39,95 €



Los fans de la estrategia están de enhorabuena con la aparición de «Attila». Creative Assembly ha aportado numerosas novedades en esta entrega de la saga. ¡Una joya!

Comentado en MM 241 · Puntuación: 94

9 EVOLVE



Acción · Turtle Rock/2K Games · Take 2 · 49,95 €

Los creadores de «Left 4 Dead» nos han vuelto a asombrar con un juego cuyo concepto ya está empezando a imitarse, pero el multijugador asimétrico más brutal es éste.

Comentado en MM 241 · Puntuación: 89

10 ENDLESS LEGEND



Estrategia/Rol · Amplitude · Avance · 29,99 €



Amplitude se ha sacado de la manga un juegazo. La propuesta de «Endless Legend» te hará estar horas y horas pegado al PC. Es bonito, divertido y jugarás un turno tras otro.

Comentado en MM 238 · Puntuación: 91

11 HEARTHSTONE HEROES OF WARCRAFT



Estrategia · Blizzard · Activision Blizzard · Gratuito



Blizzard ha cogido una de las fórmulas más clásicas del mundo de la estrategia -las cartas de fantasía- y las ha convertido en un juego increíble, capaz de enganchar de lo lindo.

Comentado en MM 230 · Puntuación: 98

LA REFERENCIA

Aquí os presentamos los mejores juegos, aquellos que han marcado un antes y un después en su género. Son nuestra referencia a la hora de juzgar los títulos que van llegando a nuestra redacción. Y seguirán siéndolo mientras no llegue un sucesor que vuelva a conquistarnos.

NOTA: Estos son los mejores exponentes de los siete géneros puros (Acción, Estrategia, Deportivo, Velocidad, Simulación, Aventuras y Rol). En la actualidad existen multitud de subgéneros, por lo que algunas de las Referencias incluidas en la sección de reviews pueden variar, adecuándose al juego del que se esté realizando el comentario.

ESTRATEGIA

STARCRAFT II WINGS OF LIBERTY

Blizzard · Activision Blizzard · 39,95€

«StarCraft» volvió a lo grande, iniciando una trilogía, con la misma jugabilidad brutal de siempre.

Comentado en MM 188 · Puntuación: 98

ACCIÓN



DISHONORED

Arkane/Bethesda · Koch Media · 19,95€

Una obra de arte con la que Arkane demuestra que se pueden hacer juegos originales y geniales.

Comentado en MM 213 · Puntuación: 99

AVENTURA



HOLLYWOOD MONSTERS 2

Pendulo Studios · FX · 9,95 €

Pendulo tira de maestría y presenta una aventura que reúne lo mejor del género: humor y jugabilidad.

Comentado en MM 198 · Puntuación: 93

1 GRAND THEFT AUTO V



» Acción/Aventura » Rockstar
» Take 2 » 59,99 €



Se ha hecho de rogar año y medio -ahí es nada-, pero Rockstar nos ha dejado la versión definitiva de «GTA V» con la versión para PC. Sus cualidades técnicas, su soporte 4K, su magnífica historia, sus posibilidades, su jugabilidad, el editor de vídeo, el soporte para modding... Un juegazo.

» Comentado en MM 243 » Puntuación: 98



5 RESIDENT EVIL REVELATIONS 2



» Acción/Aventura/Survival Horror » Capcom
» Koch Media » 39,95 €



La nueva entrega de «Resident Evil» reinventa su acción, su trama y hasta su jugabilidad, para ofrecer una aventura sensacional, tan desafiante como los primeros juegos.

» Comentado en MM 242 » Puntuación: 90

6 CIVILIZATION BEYOND EARTH



» Estrategia » Firaxis/2K
» Take 2 » 49,99 €



Firaxis y Sid Meier se han vuelto a sacar de la mano un juegazo, capaz de mejorar y renovar la fórmula de «Civilization». Un cambio para mejor, que aporta innovación y diversión.

» Comentado en MM 237 » Puntuación: 96

7 CITIES SKYLINES



» Simulación » Colossal Order/Paradox
» Meridiem » 29,95 €



Si eres fan de los juegos tipo «SimCity» no debes perderte «Cities Skylines» bajo ningún concepto. Uno de los mejores títulos del género que hayas visto jamás, a buen seguro.

» Comentado en MM 243 » Puntuación: 94

8 BATTLEFIELD HARDLINE



» Acción » Visceral/DICE/EA
» Electronic Arts » 59,95 €



El cambio de aires le ha sentado bien a «Battlefield», aunque más en la parte del multijugador. La campaña es original, aunque con problemas de IA que lastran la historia.

» Comentado en MM 243 » Puntuación: 80

12 DIVINITY ORIGINAL SIN



» Rol » Larian Studios
» Larian Studios » 36,99 €



Un juego de rol inspirado en el estilo de los grandes clásicos, que ofrece absoluta libertad en acción, elecciones y jugabilidad.Te entusiasmará, pese a estar únicamente en inglés.

» Comentado en MM 235 » Puntuación: 94

13 HEROES OF MIGHT & MAGIC III HD



» Estrategia/Rol » Ubisoft
» Ubisoft » 14,99 €



¡Qué bien le ha sentado la remasterización a «Heroes of Might & Magic III». Sin duda, una auténtica joya de la estrategia de fantasía por turnos, con un toque de rol genial. ¡Genial!

» Comentado en MM 241 » Puntuación: 86

14 SOMBRAS DE MORDOR



» Acción/Rol/Aventura » Monolith
» Warner Bros. Int. » 49,99 €



Un señor juegazo que Monolith y Warner se han marcado para ofrecernos uno de los títulos más destacados ambientados en el mundo de Tolkien. No te lo pierdas.

» Comentado en MM 237 » Puntuación: 95

15 LEGEND OF GRIMROCK II



» Rol » Almost Human
» Almost Human » 21,99 €



El estilo clásico del rol está viviendo un resurgir maravilloso. Juegazos como «Legend of Grimrock II» así lo demuestran, con puzles y desafíos sensacionales para los fans del género.

» Comentado en MM 238 » Puntuación: 93

ROL

THE ELDER SCROLLS V SKYRIM

» Bethesda » Koch Media » 19,95€

La saga de Bethesda toca techo -por ahora- con una obra maestra que sorprende en cada apartado.

» Comentado en MM 203 » Puntuación: 98

VELOCIDAD



NEED FOR SPEED SHIFT

» Slighty Mad/Black Box/EA » EA » 9,95€

La velocidad más intensa y emocionante no tiene por qué dejar a un lado el realismo.

» Comeantado en MM 178 » Puntuación: 98

SIMULACIÓN



SILENT HUNTER 5

» Ubisoft Romania » Ubisoft » 9,95€

Una simulación ejemplar que te traslada toda la emoción y tensión de combatir en un submarino.

» Comentado en MM 185 » Puntuación: 94

DEPORTIVOS



FIFA 14

» EA Sports » Electronic Arts » 39,95€

El rey ha muerto. ¡Larga vida al rey! Como se dice: quítate tú para ponerme yo y todo queda en casa.

» Comentado en MM 225 » Puntuación: 94

Selección del lector

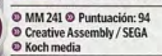
La lista donde puedes ver los mejores de cada género y los clásicos de todos los tiempos, elaborada con la valoración que más nos importa, la tuya.

ESTRATEGIA

Creíamos que no sería posible, pero «Attila» le ha tomado el relevo a «Beyond Earth». Lo último de Creative Assembly se aúpa así al número uno y rompe la racha de Sid Meier.

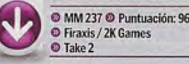


1 TOTAL WAR: ATTILA
34 % de las votaciones
- MM 241 · Puntuación: 94
- Creative Assembly / SEGA
- Koch media





2 CIVILIZATION V BEYOND EARTH
30 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 96
- Firaxis / 2K Games
- Take 2





3 ENDLESS LEGEND
26 % de las votaciones
- MM 238 · Puntuación: 91
- Amplitude Studios
- Avance

4 XCOM ENEMY WITHIN
8 % de las votaciones
- MM 226 · Puntuación: 96
- Firaxis/2K Games
- Take Two

5 HEROES OF MIGHT & MAGIC III HD
2 % de las votaciones
- MM 241 · Puntuación: 86
- DotEmu / Ubisoft
- Ubisoft

ACCIÓN

Parece que la acción necesitaba movimiento, y vaya si lo está teniendo en los últimos meses. Llega -y arrasa- «Revelations 2», «Evolve» cae de lo lindo y los demás se mantienen...



1 RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
37 % de las votaciones
- MM 242 · Puntuación: 92
- Capcom
- Koch Media



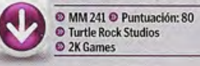
2 SOMBRAS DE MORDOR
28 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 95
- Monolith / Warner
- Warner



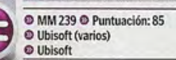


3 ALIEN ISOLATION
14 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 95
- Asembly / SEGA
- Koch Media

4 EVOLVE
12 % de las votaciones
- MM 241 · Puntuación: 80
- Turtle Rock Studios
- 2K Games



5 ASSASSINS: CREED UNITY
9 % de las votaciones
- MM 239 · Puntuación: 85
- Ubisoft (varios)
- Ubisoft



AVENTURA

Donde parece que, pese a todo, vuestros favoritos siguen siéndolo es en la aventura. «Game of Thrones» tiene carisma y se mantiene en lo más alto. Y los demás, acechan.



1 GAME OF THRONES
32 % de las votaciones
- MM 241 · Puntuación: 88
- Telltale Games
- Telltale



2 RANDAL'S MONDAY
30 % de las votaciones
- MM 239 · Puntuación: 90
- Nexus Games / Daedalic
- Meridiem



3 THE WOLF AMONG US
28 % de las votaciones
- MM 228 · Puntuación: 90
- Telltale Games
- Telltale Games

4 THE VANISHING OF ETHAN CARTER
8 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 92
- The Astronauts
- Badland

5 SHERLOCK HOLMES CRIMES & PUNISHMENTS
2 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 88
- Frogwares / Focus
- Badland

ROL

No hay quien le tosa a «Inquisition». No es raro, pues ahora, además, se refuerza con una expansión. ¿Hasta cuándo dominará el Inquisidor el mundo del rol? Tanto como tú quieras.



1 DRAGON AGE INQUISITION
38 % de las votaciones
- MM 239 · Puntuación: 94
- BioWare / EA
- EA



2 WOW WARLORDS OF DRAENOR
29 % de las votaciones
- MM 239 · Puntuación: 84
- Blizzard
- Activision



3 DIVINITY ORIGINAL SIN
22 % de las votaciones
- MM 235 · Puntuación: 94
- Larian Studios
- Larian Studios

4 WASTELAND 2
8 % de las votaciones
- MM 238 · Puntuación: 90
- InXile / Deep Silver
- Koch

5 LEGEND OF GRIMROCK II
3 % de las votaciones
- MM 238 · Puntuación: 93
- Almost Human
- Almost Human

VELOCIDAD

Sorprendente el cambio en cabeza en la carrera. Parece que «Autosport» ha levantado algo el pie, mientras «F1 2013» -la última edición sigue sin convencer del todo- se coloca como líder.



1 F1 2013
39 % de las votaciones
- MM 225 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



2 GRID AUTOSPORT
27 % de las votaciones
- MM 235 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai



3 MOTO GP 14
18 % de las votaciones
- MM 221 · Puntuación: 96
- Codemasters
- Namco Bandai

4 F1 2014
10 % de las votaciones
- MM 237 · Puntuación: 86
- Codemasters
- Bandai Namco

5 NEED FOR SPEED MOST WANTED
6 % de las votaciones
- MM 215 · Puntuación: 96
- Criterion/Electronic Arts
- Electronic Arts

VOTA POR TUS JUEGOS FAVORITOS



Votar es muy sencillo. Lo único que hay que hacer es enviar tus votos en un e-mail a **favoritos@micromania.es** o en una carta a la Redacción de Micromanía. Nuestra dirección es: Blue Ocean Publishing. C/Playa del Puig, 9 28230 Las Rozas, Madrid

El empleo de tus datos personales estará sujeto a la normativa vigentesobre Protección de datos. Para más información, consulta el recuadro correspondiente en la sección "El Buzón".

SIMULACIÓN

Todo tranquilo por el espacio profundo. «Elite: Dangerous» sigue conquistando mundos, aunque la vida artificial de «Los Sims 4» no pierde comba. Veremos cómo evoluciona todo.

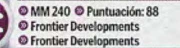


1 ELITE: DANGEROUS



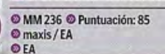
» 37 % de las votaciones

- MM 240 · Puntuación: 88
- Frontier Developments
- Frontier Developments





2 LOS SIMS 4

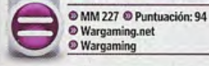


» 35 % de las votaciones

- MM 236 · Puntuación: 85
- maxis / EA
- EA



3 WORLD OF WARPLANES



» 19 % de las votaciones

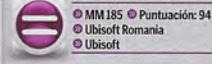
- MM 227 · Puntuación: 94
- Wargaming.net
- Wargaming

4 SILENT HUNTER 5

» 7 % de las votaciones

- MM 185 · Puntuación: 94
- Ubisoft Romania
- Ubisoft

5 MICROSOFT FLIGHT



» 2 % de las votaciones





- MM 193 · Puntuación: 95
- Neoqb/777 Studios/Aerosoft
- Kaipioni

DEPORTIVOS

Parece una tarea imposible quitarle el liderazgo a «NBA 2K15», pues mantiene la posición y controla la zona como nadie. Ni el fútbol en su vertiente estratégica puede con él.



1 NBA 2K15



» 41 % de las votaciones

- MM 239 · Puntuación: 94
- Visual Concepts / 2K
- Take 2



2 FOOTBALL MANAGER 2015



» 24 % de las votaciones



- MM 239 · Puntuación: 92
- Sports Interactive / SEGA
- Koch Media



3 NBA 2K14



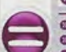
» 20 % de las votaciones

- MM 225 · Puntuación: 94
- 2K Games
- Take 2

4 FX FÚTBOL



» 10 % de las votaciones



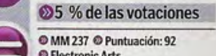


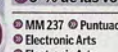
- MM 220 · Puntuación: 88
- FX Interactive
- FX Interactive

5 FIFA 15



» 5 % de las votaciones





- MM 237 · Puntuación: 92
- Electronic Arts
- Electronic Arts

CLÁSICOS DE TODOS LOS TIEMPOS

En este apartado recogemos vuestros votos por los mejores juegos de todos los tiempos, aquellos títulos que pueden recibir el apelativo de clásico. Recibir este distintivo es un honor que sólo consiguen los elegidos. De vosotros depende.

ESTRATEGIA



1. CIVILIZATION IV	2. AGE OF EMPIRES	3. COMMANDOS
44% de las votaciones	34% de las votaciones	22% de las votaciones
Comentado en MM 131	Comentado en MM 37	Comentado en MM 42
Puntuación: 96	Puntuación: 91	Puntuación: 92
Firaxis	Ensemble Studios	Pyro Studios

ACCIÓN



1. HALF-LIFE 2	2. MAX PAYNE	3. CRYSIS
56% de las votaciones	30% de las votaciones	14% de las votaciones
Comentado en MM 119	Comentado en MM 80	Comentado en MM 156
Puntuación: 98	Puntuación: 86	Puntuación: 98
Valve	Remedy Entertainment	Crytek

AVENTURA



1. GRIM FANDANGO	2. MONKEY ISLAND	3. DREAMFALL
47% de las votaciones	32% de las votaciones	21% de las votaciones
Comentado en MM 47	Comentado en MM 42	Comentado en MM 139
Puntuación: 92	Puntuación: 85	Puntuación: 90
LucasArts	LucasArts	Funcom

ROL



1. OBLIVION	2. NEVERWINTER N.	3. ULTIMA VII
54% de las votaciones	38% de las votaciones	8% de las votaciones
Comentado en MM 135	Comentado en MM 50	Comentado en MM 63
Puntuación: 95	Puntuación: 91	Puntuación: 97
Bethesda Softworks	BioWare	Origin

VELOCIDAD



1. TEST DRIVE UNLIM.	2. TOCA 3	3. GRAND PRIX 4
47% de las votaciones	29% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 147	Comentado en MM 133	Comentado en MM 87
Puntuación: 96	Puntuación: 95	Puntuación: 90
Eden Games	Codemasters	Microprose

SIMULACIÓN



1. SILENT HUNTER 4	2. IL-2 STURMOVIK	3. LOCK ON
41% de las votaciones	35% de las votaciones	24% de las votaciones
Comentado en MM 148	Comentado en MM 83	Comentado en MM 108
Puntuación: 94	Puntuación: 90	Puntuación: 90
Ubisoft/Ubisoft	1C/Maddox Games	Eagle Dynamics

DEPORTIVOS



1. VIRTUA TENNIS	2. SENSIBLE SOCCER	3. PC FÚTBOL 2001
49% de las votaciones	32% de las votaciones	19 % de las votaciones
Comentado en MM 88	Comentado en MM 62	Comentado en MM 66
Puntuación: 92	Puntuación: 95	Puntuación: 86
SEGA	Sensible Software	Dinamic

Dispones de 5 votos cada vez que participas y debes repartirlos entre un máximo de tres juegos y un mínimo de 1. Tanto las listas por géneros como los clásicos de todos los tiempos están abiertas a cualquier juego que se quiera votar.



¡ASÍ POTENCIA NVIDIA LA NUEVA GENERACIÓN!

PON TUS JUEGOS A TOPE EN 2015

En 2015 la tecnología gráfica se vuelve clave en el PC. De «The Witcher 3» a «GTA V», así da forma la nueva generación de NVIDIA a la nueva generación de juegos.

Es más que sabido que la gran ventaja del PC –y la gran maldición para los bolsillos del jugador– es su naturaleza abierta y su constante capacidad de renovación y actualización. Algo que, en cuanto a las tecnologías gráficas, avanza a pasos agigantados cada año. NVIDIA, como líder del sector –según las últimas estadísticas de Steam más de la mitad de sus usuarios cuentan con una gráfica NVIDIA en su PC– trabaja codo con codo con desarrolladores y estudios, en lo que es imprescindible para dar soporte a los juegos más avanzados e incorporar constantemente tecnologías que añadan más realismo, detalle y espectáculo visual.

Un año de infarto

2015 va a ser un año especialmente relevante en cuanto a la tecnología gráfica, con títulos que ya tenemos disponibles y otros que lo harán en los próximos meses, y que prometen dejarnos con la boca abierta. Y aunque estas tecnologías no han surgido de la noche a la mañana –durante los últimos años se han empezado a abrir hueco, poco a poco, términos como PhysX, por ejemplo– ha sido el salto a la arquitectura Maxwell, especialmente con el estreno de la familia 9xx a finales del año pasado, lo que ha disparado el abanico de nuevas tecnologías disponibles en los juegos de última generación.

Títulos como el recién lanzado «GTA V» usan muchas de ellas, otros a punto de llegar, como «The Witcher 3» o «Batman Arkham Knight» se convertirán, directamente, en referencia de lo que se puede lograr con Maxwell y en el nuevo estándar de calidad visual.

En estas páginas queremos hacer un repaso por algunos términos que se van a hacer muy populares en los próximos meses, para que estés familiarizado con ellos y conozcas a qué se refieren cuando se habla de que un juego soporta tal o cuál tecnología.

Si estabas pensando en renovar tu gráfica NVIDIA, quizá te venga bien echar un vistazo a estos términos y, si tienes interés por ampliar información, te recomendamos visitar **www.geforce.com** donde encontrarás más referencias. Prepara tu PC para el futuro. **A.P.R.**

4K

Una simple cuestión de tamaño de imagen, donde la resolución 4K multiplica por cuatro los píxeles que usa el Full HD (1920x1080). Aunque existen dos resoluciones 4K, la más extendida en monitores es la UHDV (3840x2160), y el conocido como Full 4K es menos común, llegando a 4096x2160, pues también consume más recursos gráficos, que afectan al resto de efectos.

INFOMANÍA

- **Tarjetas gráficas que lo soportan**: Series GTX 6, GTX 7, GTX 9 (incluyendo 970 M y 980M) y GTX Titan
- **Juegos que lo soportan**: The Witcher 3, Battlefield Hardline, GTA V, Elite: Dangerous, Evolve, WoW Warlords of Draenor...


GTA V


THE WITCHER 3 WILD HUNT

MAXWELL



Aunque algunas de las tecnologías mostradas en estas páginas ya estaban disponibles con anteriores arquitecturas de GPU -como TXAA, con Kepler-, la introducción de la arquitectura Maxwell en la última hornada de las gráficas de la serie 7xx -una familia híbrida, con parte de sus modelos basados en Kepler y parte en Maxwell- supuso un enorme salto en cuanto al rendimiento visual y el soporte de nuevas técnicas. La primera generación Maxwell (GTX 745, 750/750Ti en cuanto a tarjetas para sobremesa) ajustó, sobre todo, consumos y anchos de banda, pero es en la segunda generación Maxwell, con la serie 9xx, cuando se introducen la mayoría de las nuevas tecnologías que te presentamos en estas páginas, soportadas hasta por el más modesto -y democrático- de los modelos, la GTX 960.

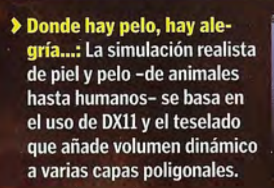
HAIRWORKS

En competencia directa con el TressFX de AMD, HairWorks es una tecnología aún minoritaria, pero que juegos avanzados en cuestión visual, como «Far Cry 4» o «The Witcher 3», han empezado a aplicar. Como dice su propio nombre se trata de una simulación física realista y dinámica del pelo, no basada en animaciones fijas.


CALL OF DUTY GHOSTS

INFOMANÍA

- **Tarjetas gráficas que lo soportan**: Series que tengan soporte hardware de teselado en DirectX 11
- **Juegos que lo soportan**: Call of Duty: Ghosts Far Cry 4 The Witcher 3



› Donde hay pelo, hay alegría...: La simulación realista de piel y pelo -de animales hasta humanos- se basa en el uso de DX11 y el teselado que añade volumen dinámico a varias capas poligonales.



DSR

Las siglas de Dynamic Super Resolution hacen referencia a un proceso que también es conocido como Downsampling o Super Sampling. Es algo que se puede configurar automáticamente en las tarjetas NVIDIA usando GeForce Experience. Básicamente, es un proceso por el que el juego se renderiza internamente a resoluciones 4K y posteriormente se ajusta a tamaño Full HD. Así, se consigue más calidad y definición en monitores que no sean 4K, sobre un 1920x1080 nativo.

INFOMANÍA

- **Tarjetas gráficas que lo soportan**: Series GTX 6, 7, 9, Titan
- **Juegos que lo soportan**: The Witcher 3, GTA V, Elite: Dangerous, Evolve, MGS V G. Zeroes, WoW Warlords of Draenor, Assassin's Creed Unity, Far Cry 4, Lords of the Fallen...


DARK SOULS II



› Un proceso complejo, en resumen: El DSR suaviza los bordes renderizando la imagen internamente a 3840x2160, donde los puntos se multiplican por 4. Posteriormente se aplica el filtro gaussiano, y se realiza un escalado reduciendo y ajustando la imagen al tamaño Full HD 1920x1080 del monitor.



G-SYNC



G-Sync es una tecnología un poco especial, porque no depende sólo de la tarjeta gráfica. Si no posees un monitor que soporte G-Sync -de momento no son muchos los modelos-, aunque tu tarjeta la soporte no podrás disfrutarla. Básicamente, es una tecnología que elimina el "stutter" y el "tearing" -ese efecto por el que la imagen se "parte" horizontalmente cuando hay objetos en movimiento en pantalla-, debidos a que las tarjetas gráficas no renderizan las imágenes a velocidades fijas y no se sincronizan adecuadamente con el refresco de imagen a velocidad fija de los monitores. Lo soportan «GTA V», «Far Cry 4» y «WoW Warlords of Draenor».



HBAO+

El efecto de Oclusión Ambiental (AO) se usa para crear sombreados realistas alrededor de objetos en pantalla, creando sombras no uniformes que añaden profundidad a las escenas. Por lo general, se usa el SSAO (Screen Space Ambient Occlusion), con variantes. Desde 2008 NVIDIA desarrolla el HBAO (Horizon Based Ambien Occlusion) que tiene la pega de que habitualmente renderiza a la mitad de resolución de la imagen por motivos de rendimiento. Es algo que soluciona HBAO+, que dobla el detalle del efecto de oclusión ambiental, a mayor velocidad, basándose en DirectX 11.

INFOMANÍA

- **Tarjetas gráficas que lo soportan:** Soporte DirectX11 en hardware
- **Juegos que lo soportan:** The Witcher 3, WoW Warlords of Draenor, Assassin's Creed Unity, The Crew, Far Cry 4, Titanfall, Daylight, CoD Ghosts, Watch Dogs, Splinter Cell Blacklist...



THE WITCHER 3 WILD HUNT



FAR CRY 4



El doble de detalle: Comparado a su antecesor, HBAO, HBAO+ dobla el detalle de los efectos de Oclusión Ambiental, tres veces más rápido, usando las últimas tecnologías de DirectX 11.

MFAA



ASSASSIN´S CREED UNITY



WARLORDS OF DRAENOR

El Anti-Aliasing ha sido, desde hace años, uno de los elementos más problemáticos en tecnología gráfica, pues los excelentes resultados y mejoras que se logran suelen consumir recursos de forma exponencial. MFAA (Multi-Frame Sampled Anti-Aliasing) se desarrolla con el lanzamiento de la arquitectura Maxwell y permite mejorar la calidad de MSAA, hasta ahora basada en patrones almacenados en ROM, que se sustituyen por posiciones programables almacenadas en RAM, que permiten mayor flexibilidad y soluciones más adaptables a los motores actuales.

INFOMANÍA

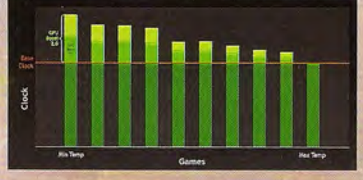
- **Tarjetas gráficas que lo soportan:** Serie 9, incluyendo GTX 965M, 970M y 980M, y GTX Titan X
- **Juegos que lo soportan:** GTA V, WoW Warlords of Draenor, Assassin's Creed Unity, The Crew, Far Cry 4, Titanfall, CoD Ghosts, Watch Dogs...

El futuro en RV: El desarrollo de MFAA continúa en la actualidad, pues las mejoras en la tasa de fps y calidad de imagen aspiran a aplicarse en juegos de realidad virtual soportados por las tecnologías derivadas de la arquitectura Maxwell.

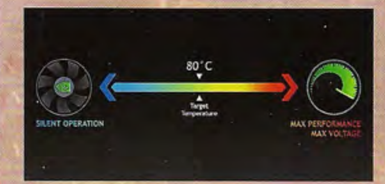
MULTI-PIXEL PROGRAMMABLE SAMPLING



GPU BOOST 2.0



La tecnología GPU Boost se desarrolló con el lanzamiento de la serie 6 basada en Kepler. Se trata de una monitorización constante del rendimiento de la tarjeta basado en la potencia usada y la temperatura alcanzada por la GPU, ajustando dinámicamente la velocidad. El desarrollo de GPU Boost 2.0 se produjo cuando se comprobó que la temperatura de la GPU era más determinante en el rendimiento que el consumo de potencia, y se empezó a aplicar en la serie 7. En estas series y en la Titan es posible controlar GPU Boost 2.0 manualmente, aumentando o disminuyendo la temperatura crítica a la que se empieza a aplicar, mediante software de terceros. Si usas refrigeración líquida GPU Boost obtiene resultados óptimos.



TXAA

Soportada sólo en gráficas a partir de arquitectura Kepler –serie 6 en adelante– el anti aliasing TXAA se basa en la creación de imágenes más suaves y definidas mediante la aplicación de filtros temporales combinados con el MSAA (Multi-Sampling Anti-Aliasing) y efectos de post procesado. A diferencia del AA usado con métodos como el FXAA, que potencia el rendimiento a costa de la calidad, TXAA se va al otro extremo, potenciando calidad a costa del rendimiento. Se puede decir que logra efectos de calidad similares a los de las películas, aunque siempre teniendo en cuenta ese consumo de recursos.

INFOMANÍA

- **Tarjetas gráficas que lo soportan**: Serie 6 (incuyendo GPU portátiles), Serie 7, Serie 8M (portátiles), Serie Titan
- **Juegos que lo soportan**: GTA V, Assassin's Creed Unity, The Crew, Far Cry 4, Titanfall, CoD Ghosts, Watch Dogs...


ASSASSIN´S CREED UNITY


GTA V

PHYSX



A día de hoy, PhysX es un término de sobra conocido por los jugadores de PC. Desarrollado hace años por una compañía independiente, la tecnología fue adquirida por NVIDIA y aplicada a todas sus GPU desde entonces. La simulación física realista de partículas y objetos es la esencia de PhysX, que a día de hoy se usa en más de 150 juegos. PhysX se aplica a todo tipo interacciones con el entorno y los personajes, potenciando así la jugabilidad: muros que se caen, interacciones de fluidos con partículas, objetos y rebotes elásticos, efectos de niebla volumétricos, telas... absolutamente de todo.



SURROUND



Si no tienes problemas de presupuesto y te gusta jugar a lo grande –y a lo ancho–, seguro que más de una vez has soñado con disfrutar de tus juegos favoritos en una pantalla superpanorámica. Bueno, en realidad, tres –más una superior de ajuste–. El soporte de visualización surround expande la imagen a tres monitores, y puede aplicarse si tienes montada una configuración SLI en tu equipo. La excepción a este requisito es contar con una tarjeta dual –las que engloban dos GPU en una única tarjeta– que afecta a los modelos GTX 295, GTX 590, GTX 690 y GTX Titan Z. Además, sólo funciona a partir de Windows 7 –ya sea en 32 o 64 bit, lo que también afecta a la memoria del sistema, que va de un mínimo de 2 GB a 4 GB en 64 bit.





VXGI

Una de las últimas tecnologías presentadas por NVIDIA basadas en arquitectura Maxwell. Tan nueva que, de momento, sólo se ha aplicado en demos técnicas. Como la creada con el Unreal Engine 4 recreando el aterrizaje del Apolo en la luna. VXGI (Voxel Global Illumination) se aplica a la recreación realista de iluminación, sombreados y reflejos en tiempo real. Combina efectos de iluminación directa e indirecta mediante el uso de algoritmos de software y aceleración por hardware.

INFOMANÍA

- **Tarjetas gráficas que lo soportan**: Serie 9, incluyendo GTX 965M, 970M y 980M, y GTX Titan X
- **Juegos que lo soportan**: De momento, ninguno.





La simulación total: El raytracing consume muchísimos recursos, así que VXGI se basa en aproximaciones con el uso de voxels, en diferentes "pasadas" sobre la geometría e iluminación de cada unidad.



Start-ups para videojuegos

¡El primer y decisivo impulso en tu proyecto!

Crear, financiar, producir y distribuir un producto no es tarea fácil, hacerlo en el mercado de los videojuegos parece aun más costoso. Aquí analizamos algunos casos de éxito y fracaso y te contamos qué pasos son los más importantes para crear tu propia empresa de videojuegos.

La mayoría de desarrolladores y diseñadores de videojuegos, después de la vorágine de meses –incluso años– en la conceptualización, diseño y programación de un videojuego, deben enfrentarse a la cruda realidad de poner su producto en el mercado. Las decisiones a tomar en este punto son claves y afectarán a todo el proceso productivo y comercial posterior. Como se ha visto en numerosos ejemplos, a lo largo de los últimos años, no sólo vale con tener un producto potente o un juego con unas grandes gráficas o diseño si, posteriormente, no sabemos cómo y dónde venderlo, a quién dirigirlo y cómo comunicar nuestras diferencias esenciales con nuestra competencia más directa. Al fin y al cabo, esto es una industria y como tal se mueve por retornos de inversión, ganancias comerciales y reconocimientos de marca.

Los grandes estudios, como sabemos, invierten millonadas en procesos comerciales, dignos de estudios hollywoodienses, anuncios de televisión, tráileres cinematográficos, marquesinas, campañas on y off line... Los pequeños estudios –e incluso los pequeños desarrolladores que diseñan productos más modestos– deberán diseñar y desarrollar estas campañas ajenas a grandes presupuestos y optimizarlas de tal manera que maximicen las bondades de su producto, minimizando al mismo tiempo sus posibles deficiencias. Se deberán estudiar claramente las **variables de rapidez y calidad**, referentes a la calidad del producto y a la rapidez de poner el mismo en el mercado.

OCULUS, LA START-UP DE LOS 2 MIL MILLONES



Cuando Palmer Luckey subió a Kickstarter su proyecto de realidad virtual, seguro que no esperaba que en menos de 4 horas se alcanzaran los 250 mil dólares que se pedían como financiación. Pasados 30 días, cuando finalizó la campaña en Kickstarter, el proyecto de **Oculus Rift** contaba con casi 2 millones y medio de dólares. El visor que Luckey, de 19 años de edad, había creado en el garaje de la casa de sus padres estaba llamado a transformar todo, desde el mundo de los videojuegos, hasta el campo de la investigación y tratamiento médico. Bien lo sabe otro de los que han visto crecer su negocia desde un garaje, Mark Zuckerberg, que hace un año adquiría la compañía por valor de 2 mil millones de dólares el año pasado.



Palmer Luckey ha liderado una de los *start-ups* de mayor éxito de la industria, pese a la dificultad del proyecto.

PYRO MOBILE STUDIOS, EL ÉXITO DE COMMANDOS



Pyro Studios nace en 1996 como aventura empresarial, pero consiguió posicionar la saga «Commandos», nacida en 1998, como referente mundial en videojuegos de estrategia en tiempo real. Aún hoy es el videojuego español más vendido de la historia. Se tradujo a más 12 idiomas y su expansión fue definitiva para el posicionamiento de la industria española. Su imagen y comunicación fue decisiva, apoyándose decididamente por conceptualizaciones visuales y cartelería muy parecidas a los formatos cinematográficos, esto sin duda ayudó a posicionar el videojuego ya que sus referentes narrativos en el mismo eran constantes hacia el cine y novela bélicos.



LA FIGURA DEL PRODUCTOR DE VIDEOJUEGOS ES CLAVE: ES LA PERSONA ENCARGADA DE DEFINIR *TIMMINGS* Y ASUMIR ROLES ESPECÍFICOS EN LA TOMA DE DECISIONES

Perfiles multidisciplinares

Una vez tenemos nuestro producto terminado y testeado, las necesidades del grupo de trabajo cambian y, por tanto, las funciones deben variar. Debemos poder tener perfiles multidisciplinares en el que un "game designer" pueda, al mismo tiempo, poder decidir en cuestiones comerciales y de *marketing* por ejemplo. Los implicados en el desarrollo del videojuego serán los mejores conocedores del producto y, en consecuencia, los más capacitados para poder definir sus



Chris Roberts empleó su fama como veterano de «Wing Commander» para impulsar el proyecto de *crowdfunding* más exitoso hasta la fecha: «Star Citizen».

PSYCHONAUTS: EL JUEGO QUE PUDO HABER SIDO

El proyecto «Pychonauts» estuvo condenado desde el principio: originalmente ideado para ser una gran exclusiva publicada por Microsoft, se derrumbó debido al desarrollo y a estrategias erróneas. Los jugadores aplaudieron la iniciativa, pero resultó que dicha notoriedad no fue suficiente para posicionar el producto en el mercado, y la falta de una seria y estudiada campaña de *marketing* (por no hablar de la supuesta falta de copias) selló el destino desafortunado de «Psychonauts».







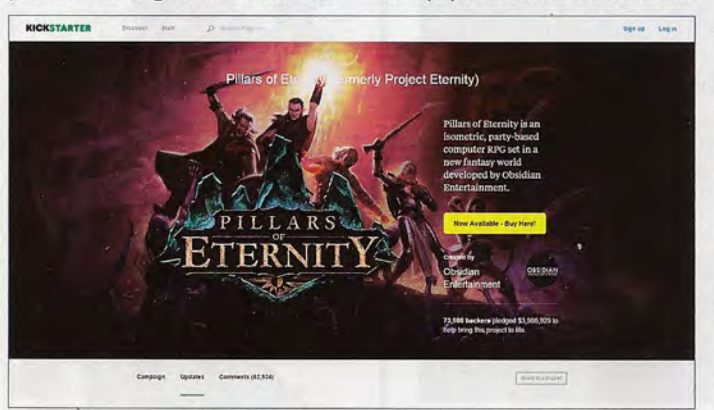
ES CRUCIAL TENER UN BUEN PLAN DE NEGOCIO, DEFINIR LAS PARTIDAS MÁS IMPORTANTES PARA NUESTRO PRODUCTO Y RESPETAR LOS PARÁMETROS Y PRIORIDADES DEL PLAN ORIGINAL

ventajas e inconvenientes. Desde la propia estructura de la nueva empresa se deben tener muy claro desde el principio las figuras específicas, ya que las funciones empresariales no deben por qué coincidir con las funciones que se han desarrollado durante el proceso creativo y de creación del videojuego. La figura del Productor es clave. Será la persona encargada de definir, no sólo los "timmings" de entrega, si no que deberá asumir roles específicos y claros en la toma de decisiones. Aun siendo una persona del equipo creativo, el recientemente creado grupo empresarial debe asumir y delegar en él dicha toma de decisiones.

La decisión de ampliar plantilla será clave en todos los sentidos, afectará a la distribución de tareas así como a nuestro balance, ya que la inclusión de gasto en nóminas es considerable. Siempre será positivo acudir al mercado laboral para poder encontrar perfiles que falten en el equipo. Un error muy común es creer que todo el mundo puede hacer de todo o que todos sabemos de cualquier punto, sobre todo empresarial o en decisiones comerciales y de *marketing*. Una opción es, si se dispone de presupuesto, poder externalizar los servicios de marketing. Pondremos nuestro foco en lo que de verdad sabemos desarrollar y dejaremos a los profesionales las decisiones más complicadas.

Conseguir financiación

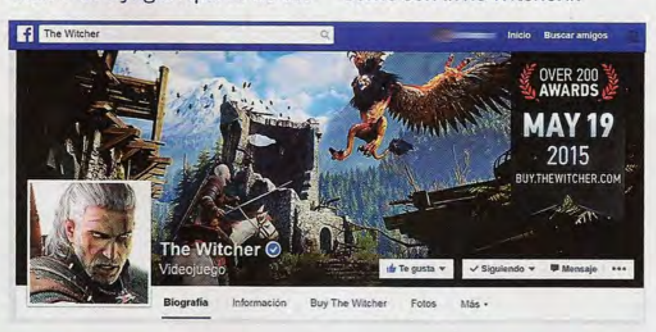
Uno de los puntos clave y la base de muchos de los problemas iniciales en la creación de una empresa o *start-up* es, claramente, conseguir la financiación. Se da la paradoja en la industria del videojuego de que en numerosas ocasiones se entra en graves problemas económico-financieros antes incluso de que se pueda demostrar que el producto funciona y tiene recorrido en el mercado. Las soluciones no son fáciles y, por tanto, se deben tener en cuenta numerosos factores. La idea principal es tener un buen plan de ne-



Los estudios de Obsidian ya eran una compañía consagrada, pero para «Pillars of Eternity» tuvieron que afrontar una aventura empresarial independiente muy ambiciosa.

CONQUISTAR LAS REDES SOCIALES

A los 23 años Andrés Bou y Horacio Martos supieron captar el rumbo que iban a tomar las redes sociales y crearon Social Point en 2008. Durante los dos años siguientes su estrategia no terminaba de cuajar; sin embargo, no cejaron en su empeño y siguieron produciendo hasta una veintena de los llamados *social games*. En 2010 llegó el éxito y el lanzamiento de «Social Empires» conseguía millones de usuarios. Luego vendrían otros como «Social Wars» y «Dragon City», que fue elegido por los usuarios de Facebook el segundo mejor juego de la red, adelantando a los títulos de Zynga. Aparte de los juegos sociales, redes como Facebook, son una herramienta de difusión y marketing clave, como con «The Witcher».





«Social Empires» consiguió éxito por fin. A veces la clave es perseverar en una apuesta de negocio bien calculada.



Con «Dragon City» la compañía Social Point ha conseguido un valioso prestigio en el ámbito de los juegos sociales.



La microconsola Ouya, pese a tratarse de un costoso proyecto de hardware, tuvo un origen muy modesto.

gocio donde podamos desarrollar nuestro plan financiero y trabajar por él teniendo en todo momento muy claro cuáles son las partidas más importantes para nuestro producto y no salirnos en ningún momento de ese plan. Los mayores errores se comenten al dimensionar mal las necesidades reales con el presupuesto inicial.

Si no se dispone de fondos propios, obviamente debemos buscar financiación externa, y ésta puede llegar de numerosas formas, aunque no sean sencillas. En muchas ocasiones, mientras nuestro producto termina de desarrollarse y cerrarse, el equipo o microempresa puede comenzar a trabajar para terceros, externalizar los conocimientos de ese equipo y ponerlos a disposición de otros. Generará *cash* para la empresa y se podrá utilizar para financiar nuestro proyecto.

La financiación bancaria es otra de las formas clásicas de financiación, que en este momento se encuentra realmente complicada y tenemos que asumir lo que un crédito impacta en nuestro *cash flow* en los años que hemos estimado para cubrirlo así como saber que no todas las empresas o start-ups tienen acceso fácil a estos créditos. Buscar un inversor o *business angel* puede ser una buena opción para generar beneficios siempre que a este inversor se le presenta un buen **plan de negocio**, incluso si la *start-up* ha generado ya beneficios, por pequeños que sean.

En cualquier caso, lo que se debe tener en cuanta siempre es hacer un **plan financiero** real y atenernos a él, no a uno ideal, y siempre previendo posibles contenciones o problemas. Al plan ideal los expertos suelen recomendar que se llegue a ampliar en un 30 o 40%. Son numerosos los gastos imprevistos, incluso desconocidos, que aparecen al crear una empresa y poner en marcha el proyecto de un videojuego. **R.L.F.**



El veterano Brian Fargo logró dar impulso al proyecto de «Wasteland 2» –continuación del clásico de 1988– con una eficaz campaña en busca de financiación.

EL EXPERTO U-tad

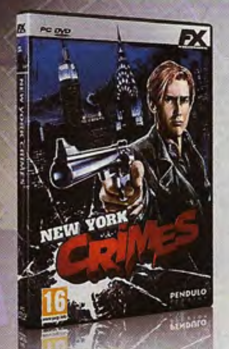
CENTRO UNIVERSITARIO DE TECNOLOGÍA Y ARTE DIGITAL



Rafael López

Profesor y Coordinador Académico en U-tad

- Rafael es **Licenciado en Comunicación Audiovisual, Máster en Marketing y Comunicación** y, actualmente, finalizando estudios de **doctorado**.
- Rafael ha desarrollado su carrera en el mundo empresarial y docente, sobre todo en el ámbito del **marketing y la comunicación**, compaginando ambas especialidades.
- Actualmente es **Coordinador y profesor del Grado en Dirección Internacional de Empresas de U-tad**, y **Coordinador Académico de Postgrado** coordinando los másteres de **Programación de Videojuegos, Game Design y Arte y Diseño Visual de Videojuegos en U-tad.**



micromanía te regala New York Crimes

Si quieres vivir la mayor aventura de tu vida, déjate llevar por la magia y el misterio de «New York Crimes». ¡Un juegazo valorado en 10 euros!

Este mes te regalamos en Micromanía una de las aventuras más originales y espectaculares de Péndulo Studios, para descargar en la web de juegos de FX: «New York Crimes», un juegazo valorado en 10 euros. ¡No te lo pierdas!

Asesinos en N.Y.

En los túneles del metro de Nueva York están desapareciendo los vagabundos de la ciudad. Henry White, heredero de una fortuna y voluntario en una ONG, empieza a investigar por su cuenta. Pero la aventura sólo acaba de empezar en esta fascinante historia...

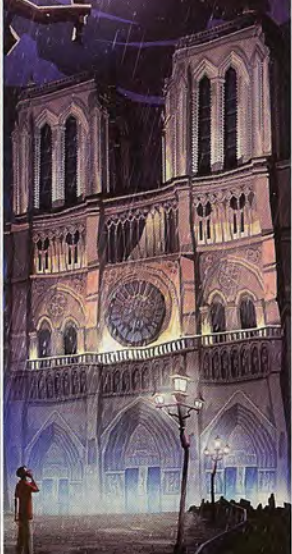
Cine y cómic

Una trama cinematográfica se une a una estética de cómic, con un sistema narrativo revolucionario que te permite volver a puntos clave ya pasados y descubrir los secretos que te has pasado por alto.

¿Quién es John Yesterday?

La incógnita sólo se desvelará a medida que avances en la trama, pero la sensacional narrativa de «New York Crimes» te dejará asombrado tanto como su historia. Vive la aventura de tu vida con Micromanía. ¡Consíguelo ya!





CONSIGUE TU CÓDIGO EN micromanía.es

1 Para conseguir tu código de descarga de «New York Crimes» para la **FX Classics Store,** entra en **micromania.es** y pincha en el banner "Ya en tu kiosco".

2 En la parte inferior de la página verás el link al que debes entrar. Te pedirán tu clave de la revista, impreso más abajo, tras el punto 3, y tu email.

Reparto de Claves

Introduce la clave obtenida en tu revista **Micromanía**

Introduce también **tu email** para recibir la clave de activación del juego en la tienda online de FX Interactive

¡Hazte con tu clave!

3 Introduce la clave que hay impresa bajo estas líneas y una dirección de email válida. Sólo se distribuirá un código único de descarga por email y dirección IP.

MM243FRT15

¿CÓMO LO DESCARGO?

Entra en la web de FX **juegos.fxinteractive.com** y en "Mi Perfil" entra en tu cuenta de jugador o crea una. Sólo necesitas tu email y una contraseña.

CREAR MI CUENTA FX

Únete a FX. Crear tu cuenta es gratis.
Estarás al tanto de nuestras novedades, ofertas especiales y contenidos exclusivos; y podrás acceder a tu Área privada de la FX Classics Store.

TU CORREO ELECTRÓNICO | ELIGE UNA CONTRASEÑA
CONFIRMA TU CORREO ELECTRÓNICO | CONFIRMA TU CONTRASEÑA

Si ya tienes una Cuenta FX, pulsa aquí para acceder.

CANCELAR | CREAR MI CUENTA FX

1 Cuando ya estés en la FX Classics Store, con tu cuenta personal activa, ve a "Mi Perfil", y en la sección "Canjear Código FX" introduce el código que te habrá llegado a tu email, tras solicitarlo en **micromania.es**, como ya hemos explicado.

CANJEAR CÓDIGO FX X

Introduce tu código promocional o el código de tu tarjeta de puntos.

ACEPTAR

2 Ya deberías tener activa tu copia de «New York Crimes». Para comprobarlo, en "Mi Perfil", asegúrate de que aparezca la caja bajo "mis juegos". Si tienes más de un juego en tu cuenta, pincha sobre «New York Crimes» para acceder a tu área privada e instalarlo.



3 Ya queda menos. Una vez que pinches en "Instalar", tendrás que elegir dónde quieres descargar e instalar el juego. No salgas del navegador durante la descarga o tendrás que reiniciar el proceso. El proceso es automático y no tendrás que hacer nada antes de jugar.

INSTALACIÓN X

Selecciona el disco donde instalar el juego:

C:\

REQUISITOS MÍNIMOS: ›**CPU:** Pentium 4 a 3.2 GHz ›**RAM:** 2 GB ›**Tarjeta 3D:** 256 MB (GeForce 6600, Radeon X700 o superior) ›**Conexión:** ADSL

zona micromanía



¡Bienvenidos al espacio de los que compartimos Micromanía! Participad y planteadnos cuestiones sobre la revista y la actualidad.

Lo que tanto tiempo hemos esperado va llegando por fin. «Battlefield Hardline», «GTA V» y pronto «The Witcher 3» así, a corto plazo. ¡Qué momento tan emocionante para vivirlo frente a nuestros ordenadores y compartirlo con vosotros! Cuando descansemos de nuestras partidas, podremos asistir a la vertiginosa actualidad, poner en común las sensaciones que estos juegos nos están transmitiendo, comparar reacciones... Y claro, las decepciones y los fallos, también habrá que tomarlas en cuenta... que los habrá. En cualquier caso, queremos que tú participes y nos hagas llegar tus experiencias. Con los juegos, con el hardware –si es que estrenas algo–, con los contenidos de la revista. Ya sabes dónde encontrarnos: **facebook.com/revistamicromania**

ÍNDICE DE COMUNIDADES

EL JUEGO DEL MES

GRAND THEFT AUTO V



¡Cuánto se ha hecho esperar! Era mucho lo que prometía y largo el tiempo que nos ha tenido impacientes a los más serenos, y ansiosos a los más inquietos. Rockstar transforma y amplía las aventuras de Michael, Trevor y Franklin en una edición de «Grand Theft Auto V» realmente definitiva en PC, espléndida en contenido. Con un entorno inmenso y abierto, pero repleto de matices, misiones e historias bien narradas, prosperar como criminales nos puede llevar más de 80 horas... A esto hay que añadir el modo edición y el multijugador. Y todo ello está sustentado sobre una tecnología avanzada, muy bien afinada para nuestro PC, y el atractivo de Rockstar en su mejor expresión. ¡Obra maestra!

EN FACEBOOK

facebook

Me gusta · Comentar · Compartir



Alejandro Jaime: ¿Habéis probado el «The Witcher III» en las oficinas del estudio?
· Responder · 27 de marzo a la(s) 12:28



Antonio Escolano Ceva: ¿Más juegos de FX?¡ Diossssss, son muy cansinos estos juegos! Podríais regalar juegos como "Half Life", "Prey" o "Unreal Tournament"
· Responder · 2 · 27 de marzo a la(s) 13:49



Adrián Garre García: ¿Qué os ha pasado Micro? Antes molabais más con los regalos... ¡No bastaba con un juego entero! ¡Metíais en 1 DVD, demos, vídeos, especiales e incluso pruebas gratuitas de juegos online!
· Responder · 1 · 27 de marzo a la(s) 14:44



Chava Power: Se fijan más en que juegos traen en disco que en el material publicado... Yo no estoy ni ahí con los juegos... Pero si me interesa mucho su revista....
· Responder · 1 · 28 de marzo a la(s) 6:33



Micromanía: ... No exactamente Alejandro, en las oficinas de Bandai Namco aquí en España, ¡pero en un pedazo de PC y en 4K pero no tanto tiempo como hubiéramos querido! Con respecto a los juegos que acompañan a la revista, nos esforzamos por ofreceros lo mejor de lo que hay disponible...A veces, algún cliente d free-to-play («Aion»). Para vídeos y noticias del día a día podéis visitar **micromania.es**

MICROENCUESTA

¡ALTAS EXPECTATIVAS!

«Grand Theft Auto V» por fin está disponible y al cierre de esta redacción «The Witcher III» ya es gold. Ambos juegos han despertado unas expectativas altísimas... Eso que se ha dado en llamar *hype*. ¿Pero eso juega a favor de un juego o en su contra?

1. El objetivo de las campañas es despertar el máximo *hype*... Y la popularidad juega a favor de un lanzamiento siempre. Si después de eso las expectativas resultan defraudadas, no importa mucho... Muchas copias se habrán vendido ya.
2. Deben calcularse muy bien las expectativas que se quieren despertar. Si la sensación es que el juego no cumplen lo que promete, el fracaso comercial está asegurado y el daño será aún mayor al prestigio de la compañía
3. Generalmente el *hype* suelen jugar en contra de los juegos... Aunque garanticen más difusión mediática, siempre habrá esperanzas que se verán frustradas. Juegos que dan la sorpresa son los que consiguen sacudir la industria.

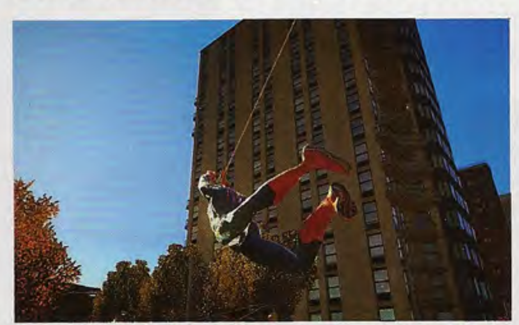


No dejéis de participar eligiendo alguna de estas opciones o aportando las vuestras propias en nuestra página de **facebook** **http://www.facebook.com/revistamicromania**

DESCARGAS » «GTA IV»

SUPERHÉROES EN LIBERTY CITY

¿Quieres convertirte en un superhéroe y castigar el crimen? Pues ahora es tu oportunidad con estos mods para «GTA IV».



Con estos mods, podremos adquirir la apariencia de los superhéroes y utilizar todas sus habilidades especiales.



El mod "Iron Man IV" es uno de los más populares, porque incluye varios tipos de armaduras y su propia guarida.

Los superhéroes viven un momento de gran popularidad gracias sobre todo a las últimas adaptaciones del cómic a la gran pantalla. Sin embargo, para algunos entusiastas su presencia en los videojuegos –salvo en el caso de Batman–no estaba a la altura. Por eso se han puesto manos a la obra y, desde hace tiempo, llevan diseñando mods para «Grand Theft Auto IV» que nos permiten encarnar algunos de los personajes más célebres de Marvel y DC.

Elige tu favorito

El mod más reciente en aparecer ha sido "Spiderman IV", con el que es posible convertirnos en el hombre araña con todos sus superpoderes. Pero también existen otros mods que nos permiten controlar a Hulk y convertirnos en una máquina de destrucción verde cuando queramos (o nos enfademos), y Superman, con su superfuerza, su capacidad de vuelo y hasta sus rayos X.

Pero uno de los más populares ha sido "Iron Man IV", que nos permite controlar al mismísimo Tony Stark en sus armaduras de alta tecnología. El mod ha adquirido tal fama que ya han salido nuevos parches para ampliarlo, como un sistema de visualización de datos para el casco, el coche deportivo que utiliza en las películas y hasta el propio edificio de oficinas Stark, donde podemos guardar y elegir diversas armaduras.

Por ahora la cosa se limita a recrear a los superhéroes y sus habilidades, y dejarnos libres en el mundo de «GTA IV» permitiéndonos completar las misiones de la campaña. ¿Pero no sería una gozada disponer de misiones específicas para superhéroes? Y además, está el potencial de adaptación de estos mods de cara al nuevo «Grand Theft Auto V». Puedes descargártelos desde: **gtaxscripting.blogspot.com.es/p/mods-list.html**

¡EXTRAS!

EL ARMA DE MISS MOXXI

COMPRAS » «BORDERLANDS 2»

La compañía Triforce está a punto de lanzar a la venta una réplica del rifle de asalto del personaje Miss Moxxi, de «Borderlands 2». Mide unos 74 cm de longitud, por lo que ha sido fabricada a tamaño "real," y dispone de varios efectos luminosos para dar mayor autenticidad al producto. Se fabricarán sólo 500 unidades de esta réplica, pero eso sí, el capricho cuesta unos 680 €.

vistoenpantalla.com

DESCUBRE EL PASADO DE HALO

COMPRAS » LIBRO «HALO»

La editorial Timun Mas nos ofrece la oportunidad de conocer más a fondo el pasado del universo de «Halo», concretamente la sangrienta guerra que estalló entre dos razas alienígenas, los Profetas y los Élites, que tuvo lugar siglos antes de los acontecimientos del juego original.



www.planetadelibros.com/halo-el-circulo-roto-libro-192110.html

MODS EN DESCARGA

MISIONES DE PATRULLA



El usuario "R. Tejedor" ha diseñado un mod para «ARMA 3» que nos convierte en piloto de cazas americano destinado en el portaaviones Nimitz. Nuestro objetivo será patrullar ciertas zonas del Pacífico Norte, donde la presencia de aviones rusos pone en peligro la estabilidad de la región, y eliminar cualquier posible amenaza. El mod nos permite rearmar el avión según la misión y jugar en modo cooperativo.

steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=266803366

EL REGRESO DE MAX



"Sprut Evolution" es un mod para «Max Payne 2» desarrollado por el usuario "DeXiaZ" que podría considerarse un «Max Payne 3» no oficial, puesto que expande la historia del juego por otros derroteros. El mod está basado en una serie de televisión rusa sobre la Mafia, y narra las aventuras de Max Payne mientras ayuda a la Interpol a investigar una serie de fraudes médicos.

www.moddb.com/mods/sprut-evolution

MÁS ALLÁ DEL EPISODIO 2



El usuario "Shokunin Studios" ha creado un mod para «Half-Life 2» que expande la historia del juego más allá del «Episodio 2» y que nos sitúa en un lugar misterioso sin saber cómo hemos llegado hasta allí. Además de la historia, el mod añade nuevos modelos, sonidos y niveles, e incluye una nueva arma antigravitatoria que nos permite saltar más alto y resistir grandes caídas.

www.moddb.com/mods/transmissions-element-120

ACTUALIDAD » «ETHERIUM»

LUCHA CONTRA EJÉRCITOS Y ELEMENTOS ETHERIUM

Un año después de ser anunciado, «Etherium» por fin llega a nuestros ordenadores cumpliendo con todo lo prometido.

Es frustrante cuando se anuncia un juego y, de pronto, se dejan de leer noticias sobre él y el estudio no dice ni *mú*. Afortunadamente para los fans de la estrategia en tiempo real, «Etherium» ha salido adelante y ya está disponible. Tindalos sabía que arriesgaba mucho con su propuesta, pero de momento todo el mundo parece bastante conforme.

¿Qué es lo que define a «Etherium» y qué es lo que lo diferencian de los demás? Fundamentalmente, hay tres facciones luchando por obtener un valioso recurso –el llamado etherium–, cada una con distintas fortalezas y debilidades. Pero lo realmente característico del juego es que en el modo campaña cuenta con diferentes planetas con fenómenos climáticos y naturales que condicionan por completo la batalla y que pueden ocurrir sin casi previo aviso. ¿Que has hecho infantería pesada? ¡Vaya, lo sentimos, esta ventisca hará casi imposible que los muevas con efectividad! No queda aquí la cosa, pues hay facciones secundarias que pueden desequilibrar la balanza a favor o en contra, aliándose contigo o con tu enemigo dependiendo de tus acciones. Todo ello también se aplica a un multijugador con ágiles partidas para hasta cuatro jugadores.



Puede que la nieve sea bonita, pero es una tremenda perrería cuando necesitas mover rápidamente tus tropas.



¿Qué es lo peor que puede pasar en un planeta volcánico? Que alguno entre en erupción, se lleve por delante tus tropas y haga impracticable el terreno.

Improvisación y adaptación

Es verdad que puede ser un pelín repetitivo en algunos momentos y que la imprevisibilidad de los eventos climáticos puede fastidiar esa estrategia que llevas un ratito componiendo, pero existe cierta originalidad bajo todo ello que valoramos. Si te suena bien, por 29,99 € merece una oportunidad.

etherium-thegame.com/

¡SIGUE JUGANDO!

LA EXPANSIÓN DE «SPACE HULK» SE ACERCA



Puede que Full Control no vaya a hacer más juegos de este estilo, pero al menos nos sigue lanzando DLCs, como «Bringer of Sorrow», que supuestamente sumará unas 20 horas de juego repartidas entre 20 misiones de campaña y 20 misiones rápidas con la élite de las Deathwing, las Alas de la Muerte de la compañía de los Ángeles Oscuros. Ahí es nada. El planeta elegido para esta nueva expansión es Cointhe, que está siendo atacado por Tiránidos, y habrá nuevas armas, como el Plasma de Cañón

» **www.spacehulk-ascension.com/**

MÁS CONTENIDO PARA «TOTAL WAR: ATTILA»



Por un lado, «Total War: Attila» ha recibido tres nuevas tribus celtas: pictos, caledonios y ebdanos, todos ellos especializados en conflictos rápidos y mortales. Como toda las razas celtas, la guerrilla es fundamental y es posible desplegar unidades hasta tras las líneas enemigas para matar rápidamente y luego proceder al pillaje. Y luego está la expansión Sangre y Fuego, que añade efectos más gore, como mutilaciones o cabezas rodando.

» **www.totalwar.com**

¡EXTRAS!

HAZTE EL AMO DE KYRAT, PERO EN «CIV»

» DESCARGAS » MOD PARA «CIVILIZATION V» INSPIRADO EN «FAR CRY 4»



Muchos juegos han recobrado vida gracias a los mods hechos por sus apasionados jugadores, pero este contenido descargable para «Civilization V» entra en otra liga. Desde Steam Workshop puedes descargarte ya la versión preliminar de un mod que te permite ser el mismísimo Pagan Min y gobernar con puño de hierro la empobrecida Kyrat. Curiosamente, el mod empezó como una broma del April Fools, pero ha llegado a ser uno de los más descargados de todo el mes. Como para no serlo, que hasta los soldados tienen skins como las de «Far Cry 4» y solo se consigue oro explorando ruinas y traficando.

steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?id=417811202&searchtext=

DIRIGE LAS FLOTAS DE STAR WARS

» ACTUALIDAD » JUEGO DE MESA «STAR WARS: ARMADA»



¿Has alucinado con la presentación de «Star Wars: Battlefront» pero echas de menos un nuevo Star Wars de estrategia? Entonces apaga el PC y convoca a tus amigos a una partida en tablero con el recién estrenado juego táctico "Star Wars: Armada" en Castellano. Edge lo ha lanzado por 99,95 € incluyendo algunas miniaturas.

www.edgeent.com

» ACTUALIDAD » «HAWK T.1A» YA DISPONIBLE

ENTRÉNATE CON EL HAWK



El entrenador avanzado de la RAF Hawk T1 despega en el entorno «DCS: World» con una recreación de lo más fidedigna.



VEAO Simulations ha empleado la amplia documentación disponible para reproducir con el Hawk.

Un nuevo caza de entrenamiento se suma al ya amplísimo repertorio de módulos de «DCS: World». Si hace unos meses comentábamos el desarrollo del C-101 Aviojet español, ahora ya está disponible el BAE Hawk británico. Desde su entrada en servicio en 1976, el Hawk es uno de los entrenadores avanzados más populares del mundo y está integrado en numerosas fuerzas aéreas, integrando, además, el escuadrón acrobático Red Arrows de la RAF.

Todos los roles del Hawk

El equipo de VEAO ha realizado una reproducción exhaustiva del Hawk, con atención especial a sus sistemas de armamento, aviónica, mecánica, etc.



El DLC también incluye misiones con la versión armada de ataque ligero del Hawk.

Pero lo mejor de este módulo es que incluye misiones de entrenamiento muy bien diseñadas y fáciles de abordar para aprender, contando incluso con prácticas con armas como los misiles AIM-9M, bombas y cohetes. Todo ello justifica su precio de 36,99 €.

www.digitalcombatsimulator.com

SIMS EN LA RED

¿ERES UNA TOSTADA?



Si te gusta la simulación física, prueba la locura de Bossa Studios en «I am Bread». Este extravagante, pero no carente de sentido, indie tiene una gran realización técnica. Cuesta 13 € en Steam.

» **www.iambreadgame.com**

EN GRAVEDAD CERO



Antes de que llegue el esperado «Adr1ft» Astrosimer nos brinda un sobrio desafío con «Astronaut Simulator», que nos convierte en astronauta. Cuesta unos 6 €.

» **www.astronautgame.blogspot.co.uk/**

» ACTUALIDAD/NOVEEDADES » «KING´S QUEST»

¿LA SORPRESA DEL AÑO?

La mítica saga «King's Quest» vuelve. Pero no es un simple reboot. El nuevo «King's Quest» quiere regresar a lo más alto.

«King's Quest: Tu legado te E espera» nos contará las aventuras del Rey Graham a lo largo de cinco capítulos.

Con ocho juegos publicados entre 1983 y 1998, «King's Quest» es una de las sagas más importantes de la Aventura porque ayudó a definir el género.



Hoy en día, con las listas de éxitos copadas por juegos de zombis y argumentos dramáticos, parece que un título inspirado en los cuentos clásicos no tiene mucho que hacer. Pero todos aquellos que han probado el nuevo «King's Quest» hablan maravillas de un juego que apunta a ser una de las mejores aventuras del año.

La vida del Rey Graham

Desarrollado por The Odd Gentlemen para la renacida Sierra, de Activision, narrará las mejores aventuras del Rey Graham a lo largo de 50 años. Las decisiones que tomes influirán en cómo su nieta resuelve sus propios problemas. Con unos gráficos pintados a mano, puzzles y un desarrollo clásico, «King's Quest» ya es una de las aventuras más prometedoras de 2015.

www.sierra.com/kingsquest

JUEGA GRATIS

LA NOVIA CADÁVER



«Belladonna» es una aventura gótica que nos habla del amor más allá de la muerte, en una reinvención del mito de Frankenstein. La aventura es corta pero muy intensa.

» **belladonnagame.com**

SCHAFER TE ENSEÑA



¿Conoces los documentales en los que Tim Schafer explica cómo se crea una aventura? ¡Acaba de estrenar el capítulo 13! Si el género te apasiona tanto como a nosotros, no te los pierdas.

» **http://goo.gl/Q2C1ZL**

ACTUALIDAD/DESCARGAS » «DRAGON AGE: INQUISITION - FAUCES DE HAKKON»

¡ASÍ ES EL PRIMER DLC PARA INQUISITION!

Se nos estaba haciendo larga la espera, pero «Inquisition» por fin se amplía con un gran DLC, al que ojalá le sigan más...

A muchos aficionados la cantidad de contenidos descargables que hoy se comercializan les parece excesiva. Es una manera, en definitiva, de seguir sacándonos los cuartos después de pagar por un juego completo que, por lo visto, no estaba tan completo. A nosotros nos parece que –aunque existen algunos casos ciertamente abusivos–, en general, es buena cosa que los juegos sigan ampliando su recorrido y aportando novedades meses después de su lanzamiento. Que tal contenido sea un extra de pago y merezca la pena es algo que siempre deberemos valorar por separado en cada caso.

«Dragon Age: Inquisition», desde luego, no es un juego al que podamos reprocharle falta de contenido en su versión básica y, por otra parte, «Fauces de Hakkon» no aporta gran cosa a la historia principal. ¿Entonces, tiene sentido descargarse este DLC?

Un reto para *completistas*

La clave del asunto es que la respuesta puede ser un sí o un no dependiendo de las expectativas y preferencias de cada jugador en un DLC. Esencialmente, a cambio de 15 €, los 1,5 GB de «Fauces de Hakkon» nos ofrecen una nueva zona por explorar en Thedas, nuevos personajes y nuevas quest, con un nivel de desafío más elevado con nuevos enemigos y diversas armas que desbloquear.



Lo mejor del DLC es el nuevo mapa en las montañas del sur de Thedas. Eso sí, asegúrate de alcanzar el nivel 20 antes de adentrarte en él o perecerás.

El último inquisidor

Lo que relata «Fauces de Hakkon» añade un capítulo muy aparte de la historia principal que se centra en el último inquisidor, desaparecido mucho tiempo atrás. En total unas seis horas de añadido. Lo mejor, no obstante, es la nueva zona por explorar, una maravilla. ¿Es suficiente para tentarte?
www.origin.com



Descubriremos a los Avvar una tribu de cazadores con los que tendrás que tratar para descubrir el destino del último inquisidor.

¡EXTRAS!

EL MUNDO DEL BRUJO

» COMPRAS » «THE WITCHER 3 WILD HUNT»

La espera para «The Witcher III» concluye y si quieres disfrutar de todo su mundo a tope, seguro que te interesa el libro "The World of the Witcher Limited Edition". ¿Diferente a "The Compendium" incluido en el juego? Viene con tapas duras, una carpeta especial y 6 pines esmaltados con las Señales. Cuesta 89,99 € en la tienda Jinx.

www.jinx.com/shop/coll/witcher/



CLÁSICOS MEJORADOS EN CAJA

» «BALDUR'S GATE II» Y «ICEWIND DALE» ENHANCED

Hasta ahora, podías jugar los dos clasicazos de BioWare de Dungeons & Dragons, –«Icewind Dale» y «Baldur's Gate II»– en ediciones mejoradas, disponibles mediante descarga digital para Linux, PC, Mac, Android o iOS. Ahora, Koch lanza estas mismas ediciones pero en formato físico y solo para PC. Saldrán el 15 de mayo por 19,95 € cada una.

www.kochmedia.com

¡SIGUE JUGANDO!

EL LABERINTO OLVIDADO DE «LORDS OF THE FALLEN»



El juego de Deck 13 ha sido ampliado con un DLC que lleva por título «Ancient Labyrinth». Se trata de una expansión de contenido que añade una nueva mazmorra por explorar. Bueno, más exáctamente consiste en una oscura biblioteca laberíntica, dentro de la cual, nos aguarda un nuevo gerifalte del mal con bastante mala uva. Retarlo en singular combate cuesta 7,99 €.
lordsofthefallen.com

EXPANSIÓN DE LAS CUMBRES EN «TALISMAN»



La edición digital del popular JDR de cartas «Talisman» ha sido ampliada con «The Highland Expansion». Traducida como Las Cumbres, esta expansión añade una nueva región con más de 100 cartas nuevas y seis personajes inéditos. Su precio es de 6,99 € que hay que sumar a los 13,99 € que cuesta el juego original. Si eres fan, no es tanto.
nomadgames.co.uk

PASE PARA JUGAR A TODO EN «DYING LIGHT»



El terrorífico juego de acción y rol de Techland ha sido ampliado con el DLC «Survivor Bundle» que por 4,99 € incluye un buen puñado de nuevos poderes y armas... Pero si estás totalmente entregado al juego lo mejor es que te hagas con el Season Pass, que cuesta 19,95 € y te dará acceso a todo el contendido adicional (o casi) que está por venir. ¿Será mucho?
www.dyinglightgame.com

DESCARGAS «PES 2015»

NUEVO CICLO FUTBOLÍSTICO

Lleva tu «Pro Evolution Soccer 2015» a un nuevo nivel con uno de los mods más redondos y espectaculares del momento.

Un buen puñado de aficionados a «PES 2015» –casi ochenta, de hecho– ha decidido aunar esfuerzos y crear un supermod tan completo que prácticamente convierte el título original en un juego nuevo.

Con el nombre de "PTE Patch 6.0", el mod nos permite incorporar todas las transferencias realizadas durante los últimos meses en las diferentes ligas, añade nuevos equipos, sustituye los logotipos, kits y nombres de jugadores por los auténticos, cambia los entrenadores de todas las ligas por los actuales, y añade nuevas vallas de publicidad para todos los estadios, por solo nombrar algunas de sus características. Y todo ello compatible con los modos multijugador.

Sin embargo, puede que su rasgo más destacado sea la posibilidad de añadir la Bundesliga al completo, que pocas veces hemos tenido la oportunidad de disfrutar en nuestros ordenadores, con este grado de detalle. Puedes encontrarlo aquí:
ptepatch.blogspot.pt (PES15 PTE Patch 6.0)



Konami puede felicitarse por tener una comunidad tan activa y entregada en «PES». El supermod PTE Patch 6.0 encierra un trabajo ingente para poner al día el fútbol de las principales ligas en «PES 2015».

MODS EN DESCARGA

TRANSFERENCIAS REALES



"Chris2k13" ha lanzado el mod "Transfer Overhaul 6.0" que aumenta el realismo de las transferencias de «FIFA 15» para que los jugadores jóvenes estén más cotizados.
www.soccergaming.com

NUEVAS DIVISIONES



Con el mod "Germany 5 Divisions" de "Chosen", podrás añadir las divisiones inferiores de la liga alemana de fútbol a tu copia de «Football Manager 2015» y un sistema de promociones más realista.
steamcommunity.com

VELOCIDAD

ACTUALIDAD «BEAMNG.DRIVE»

LABORATORIO DE COLISIONES



Si la física también te parece un elemento crucial en la velocidad, tienes que prestarle atención a «BeamNG.drive».

¡Un simulador de las fuerzas físicas sobre vehículos de cuatro ruedas! «BeamNG.drive» ofrece toda clase de pruebas para poner en práctica las fuerzas dinámicas que intervienen en la velocidad.



Aunque «BeamNG.drive» nos llamó la atención hace ya bastante tiempo en esta sección, la evolución de su beta no ha dejado de añadir vehículos, pruebas y precisión dinámica al juego en la beta de acceso anticipado. Ahora, por fin, se aproxima el lanzamiento de la versión final, prevista para este mismo mes de mayo. Sin licencias oficiales –ni falta que hacen– el juego es ya una de las experiencias al volante más inmersivas, realistas y variadas que puedes vivir frente a tu PC.

Para experimentar

La concepción de «BeamNG.drive» es la de un sandbox de velocidad. Dentro de este entorno, podremos contar 7 vehículos diferentes, (desde una furgoneta hasta un deportivo), 7 entornos por explorar y un detallado editor. Además estará abierto a la realización de mods. ¡Va a ser algo grande!
www.beamng.com

VELOCIDAD EN LA RED

COPA PETROBRAS V1.10



Aquí nos llega la última versión del simulador gratuito «Copa Petrobras de Marcas» de los brasileños Reiza Studios. La v1.10 es altamente modificable y realista.
www.gamemarcas.com.br/index.php/en

AUTOS LOCOS DE HOY

Ya le hubiera gustado a Pier Nodoyuna participar en las carreras con los bólidos de «Crazy Cars: Hit the Road». Tú puedes hacerlo por 3 eurillos de nada en Steam. ¡Merece la pena!
store.steampowered.com

ACTUALIDAD / EL ATRACTIVO DE LAS MASAS » «EVOLVE»

EVOLVE SE PREPARA PARA SALTAR A LOS E-SPORTS

2K y Turtle Rock están preparando su juego para fomentar las partidas narradas y las repeticiones comentadas.

Hace solo un par de meses que «Evolve» está disponible y ya ha recibido una tanda de contenidos descargables, que incluye un nuevo monstruo, el Behemoth, y cuatro nuevos cazadores que aportan un nuevo giro de tuerca a cada clase. Vamos, que el juego no está precisamente paradito y, pese a las malas lenguas, sigue teniendo una buena cantidad de jugadores online. No tantos como «DOTA 2», vale, pero bastantes.

Turtle Rock no se quiere dormir en los laureles y por eso ha empezado a trabajar en diferentes actualizaciones que acerquen «Evolve» a los e-Sports. ¿Por qué ahora y no antes? Pues porque desde el estudio no pensaron que hubiera potencial para convertirlo en un juego con emisiones en directo comentadas, pero tras ver que la gente se agolpaba a ver los combates en las distintas conferencias, descubrieron un filón.

Espectáculo de caza en vivo

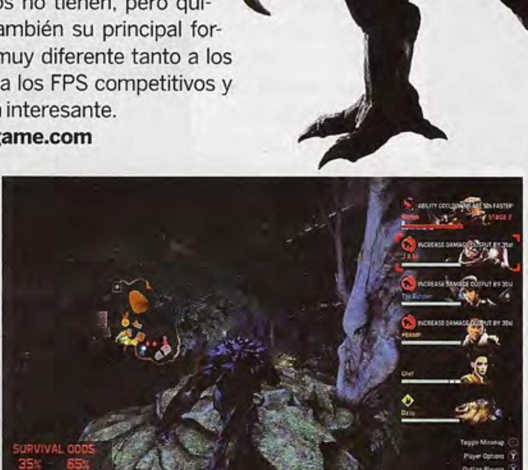
Por esa razón, «Evolve» incluyó, junto con el último DLC un modo Observador, para ver las partidas y anunció que tendrán sus propios torneos en competiciones de e-Sports muy pronto. Nosotros, sin embargo, echamos un poco en falta un modo con repeticiones de las partidas que permita narrar locuciones y subirlas a YouTube, que es algo que ha popularizado muchísimo la comunidad de los e-Sports y que permite una mayor continuidad con los juegos, incluso cuando no se están jugando, y aprender nuevas estrategias para los combates.

Obviamente, Turtle Rock aún está pensando cómo organizar a los jugadores, porque «Evolve» es un juego de 4 v 1, y eso en sí mismo es un problema que otros juegos multijugador o cooperativos no tienen, pero quizá ahí esté también su principal fortaleza: sería muy diferente tanto a los MOBA como a los FPS competitivos y por eso es tan interesante.

www.evolvegame.com



Los equipos podrían constar de 5 jugadores, siendo uno de ellos el monstruo para el equipo de cazadores rival y viceversa.



El modo Observador es muy clarito y permite saltar de un jugador a otro al instante para ver la ejecución de tácticas.

EL PERSONAJE



ETERNALMADNESS

Puede que «Final Fantasy XIV» no sea el MMO más popular, pero a mi me ha enganchado tanto que me he hecho varios personajes.

Por eso soy un Gladiador, que puede parecer el clásico guerrero de todo juego de rol y el que agota más rápido a cualquier jugador porque es muy típico, pero no es mi caso.

Adoro poder mezclar dagas con espadas largas y tener siempre un escudo, y para tratarse de una clase de melé, es muy equilibrada en todos los sentidos, tanto atacando como atrayendo la atención del enemigo para que los camaradas las líen bien gordas mientras tú resistes hasta que ellos han acabado con todo.

Muchos jugadores van como tanques con esta clase, pero no es mi estilo: donde esté la agilidad y la maniobrabilidad, que se quite lo demás.

Mi especialidades son, lógicamente, las de Gladiador y Herrero. Aunque mi HP no sea el más alto, mi fuerza es inaudita y mis skills de Marauder hacen el resto. Que no os eche para atrás lo típico que puede parecer un Gladiador si le dais una oportunidad a este juego, vaya.

¡SIGUE JUGANDO!

FANTASÍA ONLINE SUSTENTADA POR LOS FANS

» ACTUALIDAD » «CROWFALL» SUPERA SU CAMPAÑA DE CROWDFUNDING



Pocas campañas de Kickstarter se cierran ya con 2,2 millones de dólares, pero en la de «Crowfall» lo han conseguido. Si os parece mucho dinero, pensad que estamos hablando de un MMO que necesita una infraestructura enorme y un buen tiempo de desarrollo. «Crowfall» pinta bastante bien: hay muchos veteranos del género metidos en él, un combate muy rico y variado, un trasfondo a lo Juego de Tronos y multitud de clases, razas y facciones. Vamos, todo lo que se le pide a un MMO.

www.kickstarter.com/projects/crowfall

«THE OLD REPUBLIC» RETRASA SU EXPANSIÓN

» ACTUALIDAD » «GALACTIC STRONGHOLDS» LLEGARÁ EN AGOSTO



«The Old Republic: Galactic Strongholds» llegará más tarde. Una lástima, pero lo bueno es lo que añadirán para recompensarnos por el retraso: Para empezar, Conquest Events en los que se usan los Strongholds para ganar puntos y posiciones; pero también habrá nuevos buffs para los guilds, teletransporte para grupos amplios de jugadores y un buen puñado de vehículos, mascotas y compañeros extra que no iban a estar inicialmente en la expansión. Merecerá la pena esperar.

www.swtor.com

Prepara tu estrategia

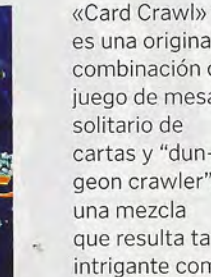
No importa si estás dirigiendo a una flota espacial en una batalla intergaláctica o a un puñado de héroes combatiendo dentro de una mazmorra, para ganar siempre vas a necesitar lo mismo: ¡una buena estrategia!

Si el mes pasado os presentábamos en estas mismas páginas una selección de juegos rápidos y directos, este mes hemos optado por una aproximación casi opuesta y os hemos preparado una selección de juegos de estrategia, por si lo que os apetece es pensar a fondo y exprimiros la cabeza. Por supuesto, como siempre, hemos intentado incluir la mayor variedad posible dentro de la selección para que podáis elegir a vuestro gusto, y es que "estrategia" es un término muy genérico que engloba a muchos tipos de juegos diferentes. Es cierto que los "engranajes mentales" necesarios son siempre los mismos, pero desde luego no es lo mismo dirigir un gitanesco ejército de cientos de unidades que un pequeño grupo de cinco héroes. Sí, en todos los casos necesitas planificar por adelantado, coordinar tus unidades entre sí, prever las acciones del contrario (o sea, una estrategia), pero la cantidad y complejidad de las decisiones implicadas varían enormemente de un extremo al otro.

Por eso, para que puedas elegir cómodamente, te traemos en estas páginas los juegos de estrategia mas interesantes de entre todos los que han ido apareciendo en los últimos meses, incluyendo tanto juegos de gran complejidad y abundancia de opciones, como otros más directos y tácticos. ¿Ya estas deseando aniquilar a tus enemigos? ¡Pues elige tu juego y ponte a ello!

SID MEIER'S STARSHIPS





Si ya conoces la versión de PC del juego, no hay mucho más que añadir, porque la versión "portátil" del juego comparte la misma jugabilidad, pero si no es así te aclararemos que nos encontramos ante un juego de exploración espacial, con un apasionante sistema de combate por turnos. No busques aquí la complejidad en la gestión o la diplomacia de otros juegos de Meier, pero si buscas estrategia directa y sencilla para disfrutar en tu tablet, con «Starships» lo pasarás en grande.



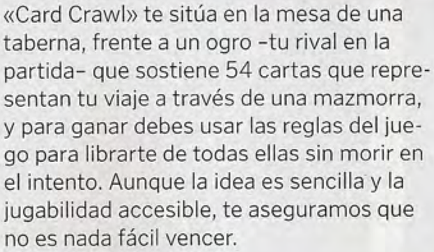
FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (iPad)
- **PVP:** 14,99€
- **Tamaño:** 532MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** 2K/Take 2
- **Web:** *www.2k.com/games/sid-meiers-starships*

CARD CRAWL

iOS



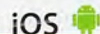
«Card Crawl» es una original combinación de juego de mesa, solitario de cartas y "dungeon crawler", una mezcla que resulta tan intrigante como sorprendentes y divertidos son sus resultados.



«Card Crawl» te sitúa en la mesa de una taberna, frente a un ogro -tu rival en la partida- que sostiene 54 cartas que representan tu viaje a través de una mazmorra, y para ganar debes usar las reglas del juego para librarte de todas ellas sin morir en el intento. Aunque la idea es sencilla y la jugabilidad accesible, te aseguramos que no es nada fácil vencer.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal)
- **PVP:** 1,99€
- **Tamaño:** 61,6MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** TinyTouchTales
- **Web:** *www.cardcrawl.com*

AURO: A MONSTER-BUMPING ADVENTURE





En este juego puramente táctico tu misión consiste en despejar de enemigos los diferentes mapas hexagonales que ofrece, mediante una precisa combinación de empujones y habilidades mágicas. Esta jugabilidad, similar a la de un juego de tablero, unida a una preciosa estética retro y a unos escenarios que se generan aleatoriamente para garantizar la variedad, dan lugar a un juego sencillo pero desafiante, que te mantendrá enganchado mucho más tiempo del que podrías imaginar.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (Universal) / Android
- **PVP:** 2,99€ / 2,23€
- **Tamaño:** 60MB / 48MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Dinofarm
- **Web:** *www.auro-game.com*

CON UN TOQUE ORIGINAL



Además de los juegos de estrategia más tradicionales, en los que la jugabilidad viene dominada por combates entre ejércitos o grupos de unidades, las tiendas de apps también nos ofrecen un montón de juegos en los que la estrategia está igualmente en el centro de su jugabilidad, pero que la presentan de formas más originales y novedosas. Tres estupendos ejemplos de este tipo de juegos "diferentes" los tienes en «SwapQuest», «Lamp and Vamp» o «Swap Héroes 2». Si buscas una aproximación diferente a los juegos de estrategia tradicionales, deberías echarle un vistazo a todos ellos, porque, te lo aseguramos, son tan sorprendentes como adictivos. ¡No te los pierdas!



¡Fuera borda!



Ya puedes descargar desde la App Store o Google Play «Driver Speedboat Paradise», el nuevo y frenético juego de carreras de Ubisoft ambientado en el mismo universo de la serie «Driver», pero en el que los coches son sustituidos por veloces lanchas motoras.

¡Fatality!



La compañía Warner Bros. acaba de anunciar que «Mortal Kombat X» ya está disponible en la App Store. La última entrega de la clásica serie de juegos de lucha, que es gratuita e incluirá 24 personajes diferentes tanto clásicos como nuevos, llegará también en breve a Google Play.

Carreras con los colegas

La última actualización de «Angry Birds Go!», el divertido juego de carreras de Karts de los chicos de Rovio, incluye por fin el esperado modo multijugador local, con el que por fin podrás desafiar a tus amigos en las carreras más disparatadas y frenéticas.

Los Marshals llegan a Android



Si tienes un dispositivo Android te alegrará saber que ya puedes comprar el estupendo juego de acción táctica «Space Marshall», hasta ahora disponible sólo para dispositivos iOS. Por 4,99 euros podrás descargar los dos primeros capítulos de la serie, totalmente traducidos al castellano.

HELL: FIGHT FOR GILRAND — iOS



Los aficionados al género saben que los chicos de Slitherine son la referencia en cuanto a estrategia "dura", con los títulos de su serie «Battle Academy» y sus combates entre ejércitos de centenares de unidades. Pues bien, con este nuevo título capturan toda la complejidad y profundidad de esta serie y la combinan con una novedosa ambientación de fantasía, con caballeros, arqueros y demonios, para conseguir un producto atractivo y variado que justifica de sobras su, reconozcámoslo, elevado precio.

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (iPad)
- **PVP:** 9,99€
- **Tamaño:** 164MB
- **Idioma:** Inglés
- **Estudio/Cía:** Slitherine
- **Web:** *slitherine.com/games/hell_ipad*

ATAQUE AL PRISMA - DE STEVEN UNIVERSE — iOS



Basado en la divertida serie de dibujos animados "Steven Universe" (aunque no es necesario conocerla para disfrutarlo), este título combina un entretenido juego de rol ambientado en el universo de la serie, con un sistema de combate táctico en el que deberás utilizar las diferentes habilidades especiales de cada personaje para acabar con los diferentes enemigos. Si no conoces la serie, lo mismo acabas aficionándote a ella tras echar unas cuantas partidas. Quién sabe...

FICHA TÉCNICA
- **Sistemas:** iOS (iPad) / Android
- **PVP:** 2,99€ / 3,36€
- **Tamaño:** 190MB / 174MB
- **Idioma:** Castellano
- **Estudio/Cía:** Cartoon Network
- **Web:** www.cartoonnetwork.es

Hace 10 años

La Estrategia en tiempo real estaba en su cenit mientras que el Rol y la Acción se combinaban en una alianza muy productiva.

Inauguramos el año 2005 con un puñado de formidables juegos que aún cerraban la temporada navideña anterior, con el estreno de una nueva sección práctica, el Taller, y con un repaso general a lo mejor del año anterior. Y es que el 2004 fue la cosecha de una generación de videojuegos digna de recordar y que, de hecho, ha dejado su impronta durante toda esta última década con títulos como «Doom 3», «Rome: Total War» o «Half-Life 2».

Con tal resaca de exitazos, el futuro aún era incierto para el 2005. Pero de momento, el presente, no pintaba nada mal. Para empezar, nuestro juego de portada, la tercera entrega de «Imperivm» que estábamos a punto de recibir. Haemimont y FX prometían a los aficionado a la estrategia recorrer cinco siglos de Historia para revivir las grandes conquistas de Roma encarnando a sus generales más emblemáticos.

Rol vampírico

Saliéndose de los moldes tradicionales, la magia y la espada, se recordaban muy pocos JDR de la categoría del recién llegado «Vampire: Bloodlines». Inspirándose en la riqueza y en el cautivador atractivo del Mundo de Tinieblas, Troika Games nos ofrecía una gran profundidad en el progreso de nuestro vampiro, cantidad de quest de Acción rolera y buena parte de la densidad del mundo creado por White Wolf (para su juego de mesa) repleto de personajes influyentes, clanes vampíricos y tramas intrincadas. ¡Una gozada!

La calidad visual de este primer juego de Riddick casi podía competir con la de la producción de Universal Pictures.



Clanes y Sectas vampíricas se disputaban desde la clanestinidad nuestro mundo. En «Bloodlines» era difícil sobrevivir e imposible no ser engañado.

Grandes y modestos

Starbreeze nos sorprendió con la calidad de «Escape from Butcher Bay», un preludio en clave de acción del estreno cinematográfico de "Las Crónicas de Riddick" (tras "Pitch Black"). También quedamos impresionados con el realismo físico de «FlatOut» (Bugbear) y con el encanto del remake de «Pirates!» (Firaxis)... Pero decepcionados con la oportunidad perdida por Gaelco en «PC Fútbol 2005» para devolver a la saga su antiguo esplendor.

MICROMANÍA 120, TERCERA ÉPOCA

«Imperivm III» conquistó nuestra portada para descubrirnos las batallas más decisivas de la Antigua Roma. Celebrábamos también la llegada del gran «Vampire Bloodlines» entre otras muchas novedades.



¿QUIÉN ERA RIDDICK?

Richard B. Riddick, interpretado por el actor Vin Diesel, es el protagonista de la serie de ciencia ficción "Las Crónicas de Riddick" que ha dado lugar a novelas, películas y videojuegos hasta 2013. El estupendo juego «Escape From Butcher Bay» de Starbreeze Studios se situó cronológicamente entre las películas primera y segunda de la saga: "Pitch Black" (2000) y "Dark Fury" (2004).

¡Los grandes generales de Roma!



La serie «Imperivm» gozaba de gran popularidad en España, gracias a la ágil mecánica de juego de Haemimont y a la localización de FX. Pero eso no impidió que «Imperivm III» se renovase introducciendo facciones como Britannia, Egipto y Germania, nuevos modos de juego y las campañas más decisivas del Imperio Romano con sus generales.

Historia abierta de Roma

La novedad principal era un nuevo modo de conquista expansiva que, esencialmente, ponía el cinco siglos de historia a tus pies.





LA GUÍA DEFINITIVA PARA «HALF-LIFE 2»

Sin lugar a dudas, «Half-Life 2» iba a ser recordado como el juego del año en aquel 2004 –y mucho más– así que nos pareció buena idea acompañar aquel número de Micromanía 120 con un suplemento dedicado a desentramar todos los secretos de aquel juegazo de Valve.

- **La historia principal,** con ejemplos gráficos y referencias detalladas podía ser completada sin demasiados problemas siguiendo la guía que contenía las páginas principales de aquellas 16 páginas de suplemento.
- **Los códigos secretos del juego** también estaban listados al final, permitiendo, no solo obtener ventajas muy favorables sino trastear un tanto con personajes, armas, la física del juego, el mapa y mucho más.





Hemos de confesar que «Half-Life 2» nos había robado muchas horas de sueño y de otras ocupaciones... Resultó sacrificado dejar aquellas partidas para atender a las novedades, pero es que había muhcas cosas que contar.

Preview de «Second Sight»





La Aventura se percibía como un género algo anticuado, pero títulos como el thriller psicológico «Second Sight», de Robot Entertainment, anticiparon una renovación que iría dejando atrás las mecánicas convencionales para converger con la Acción y el Rol.

Pantallas de «Pariah»



La acción futurista de «Pariah» tenía una pinta estupenda. No en vano, los chicos de Digital Extremes habían participado en la creacion de «Unreal». El juego no acabó siendo tan bueno como parecía, y quizá el título, quizá la precipitación... ¿O todo a la vez?

Taller de juegos



En 2005 inauguramos la sección del Taller. A modo de tutorial, aquella era una invitación para aprender a trastear y hacer mods. Fue muy bien valorada por los lectores, pero no resultó fácil encontrar expertos con tiempo para sustentarla.

Hace 20 años

Los avances tecnológicos y las nuevas fórmulas asentadas en todos los géneros nos llevaron a comenzar una nueva era.

Micromanía emprendió un nuevo recorrido en aquel Febrero de 1995. Después de muchas deliberaciones y tras meditarlo mucho, la revista se transformó para adaptarse al vertiginoso momento de avances en la industria al que estábamos asistiendo. La actualidad de los videojuegos aconsejaba adoptar un formato más convencional, capaz de abrirse a nuevos lectores y, al mismo tiempo, atender con más páginas los pasos de la evolución tecnológica para poder compartir lo que contemplábamos. El salto a la Tercera Época fue impulsado por una campaña publicitaria y un nuevo diseño gráfico interior.

Desde entonces, pese a que Micromanía ha pasado por diferentes etapas, la estructura de la revista se ha mantenido en esencia y, de hecho, los últimos pasos nos han acercado más a aquel concepto. Ya entonces los formatos de ordenador comenzaron a cobrar mayor protagonismo. Las consolas, por supuesto, aún tendrían mucho que descubrirnos durante la próxima generación. No en vano dedicamos un extenso reportaje a las nuevas máquinas de 32 bits.

MICROMANÍA 1, TERCERA ÉPOCA

Dedicamos nuestra primera portada de la Tercera Época a «Full Throttle», lo nuevo de LucasArts. Además de estrenar nuevo formato, la actualidad de los videojuegos venía acompañada de artículos sobre la tecnología vanguardista.

¡Qué bien lucía «Wing Commander III»! Hoy sigue siendo un referente de la simulación de combate espacial.



«Cyberia» de Xatrix fue elegido como megajuego del mes. Una aventura de acción futurista que nos llevaba a pilotar naves y resolver enigmas.

BEN, EL MOTERO DE «FULL THROTTLE»

La estampa de Ben Whatisname a lomos de una chopper es una de las imágenes más representativas de los 90. En la famosa aventura de LucasArts, nuestro protagonista es el líder de Los Hurones, una banda de moteros que se las apaña en un futuro desolador, pero que pronto se verá atrapada en una trama de intrigas y persecuciones por el desierto.

La revolución de los 32 bits

Quedaban pocos meses para que llegasen a nuestro país las consolas que iban a popularizar masivamente los videojuegos en el ámbito doméstico... Máquinas con poderosos núcleos de 32 bits. De momento, se habían estrenado en sus respectivos países de origen causando furor: SEGA Saturn en Japón y Sony Playstation en EEUU. Ambas llegarían a lo largo del verano de 1995 a España con soporte de CD y un ampísimo catágolo de videojuegos.

La batalla de las consolas

Los sistemas 3DO –y por supuesto Jaguar y Amiga CD32– muy pronto se verían ampliamente batidos por la superioridad tecnológica de las nuevas máquinas y sus títulos de estreno. De toda esta quinta generación de consolas nos ocupamos en un amplio reportaje máquina por máquina. La cosa prometía mucho pero no teníamos ni idea de lo que acabó siendo.



LA FERIA DE LA REALIDAD VIRTUAL

La popularidad de la Realidad Virtual era tal hace veinte años que la cosa dio para convocar a fabricantes, prensa y aficionados en una feria tecnológica en Nueva York, la llamada Virtual Reality Expo.

- **Los nuevos dispositivos** como el visor VFX1 de Forte Technologies y las gafas i-glasses de Virtual I/O fueron las tecnologías protagonistas. Intentos por acercar la Realidad Virtual al gran público con equipos modestos y ligeros.
- **Los mundos virtuales** también estuvieron muy presentes en aquella convención. Compañías vanguardistas comenzaban a desarrollar herramientas de desarrollo para crear tales entornos cibernéticos.



El estreno de la Tercera Época fue emocionante. Muchos aficionados siguen recordando –y añorando– el formato anterior, pero la mayoría recibió con interés y agrado la una nueva Micromanía más vistosa y limpia.

Preview Full Throttle



Los éxitos de LucasArts en la aventura gráfica animaron a la compañía a desarrollar «Full Throttle» una historia de rockeros y motos en un mundo a lo "Mad Max". Hace poco se rumoreó acerca de una próxima remasterización del juego por parte de Double Fine.

Reportaje sobre «Dark Forces»



¡Más espectáculo de la factoría de Lucas! Pero esta vez, inspirado en el universo Star Wars y dirigido a la acción en primera persona. Qué buena pinta tenía este precursor de «Jedi Knight» a lo «Doom», pero en la Estrella de la Muerte.

Repaso a «Overlord»



La simulación estaba sustentada por muchos aficionados y gozaba de gran popularidad... Por este motivo decidimos reservar al género un espacio fijo que más tarde daría en llamarse Escuela de Pilotos. Lo estrenamos con «Overlord».

Control total en el mínimo espacio

OZONE STRIKE BATTLE

En encontrar un teclado que se adapte a tus preferencias como jugador puede llevarte a dar muchas vueltas... La variedad de teclados gaming es amplísima, con funciones muy avanzadas y toda clase de diseños. Pero a veces, concretar y optar por lo imprescindible es la clave para acertar. Eso es lo que nos propoe Ozone con este modelo. ¿Buscas un teclado compacto, de alta calidad y con una respuesta ágil y fiable? Con todo ello cuentas en el Strike Battle. Hay modelos más sofisticados, pero también mucho más caros. El rendimiento del Strike Battle es muy satisfactorio y su fortaleza te garantiza que resistirá un uso intensivo y exigente. ¡En resumen, acierto total!

INTERÉS ●●●●●●●●●○

FICHA TÉCNICA

- **Periférico:** Teclado gaming compacto con tacto mecánico.
- **Interruptores de tecla:** Tipo Cherry MX Red/Brown/Blue (distintas versiones).
- **Configuración:** 87 teclas y base con cubierta de aluminio.
- **Funciones gaming:** G-Mode y anti-ghosting N-Key Rollover.
- **Conexión:** Puerto USB 2.0, mediante cable con cubierta trenzada de 1,5 m.
- **Iluminación:** LED Roja (4 intensidades).
- **Memoria:** 64 KB (5 perfiles/30 macros).
- **Dimensiones:** 351 x 123 x 34,6 mm.
- **Precio:** 79,90 €
- **Web:** *www.ozonegaming.com/es/*



DISPOSICIÓN DE TECLAS

El formato compacto del Ozone Strike Battle es quizá el aspecto más crítico a la hora de valorar si es un teclado idóneo para ti. Quizá eches en falta el teclado extendido con el bloque numérico a la derecha, aunque esto no le reste funcionalidad. Pero si no es tu caso, el formato compacto y su iluminación ajustable resultan idóneas para la mayoría de los jugadores. Aparte, aunque nosotros hemos optado por las teclas con mecánica Cherry MX Brown, puedes adquirirlo con variantes Red o Blue. La respuesta se siente muy ágil y el tacto cómodo, con una agradable sensación de fortaleza pese a su delgado perfil.

FUNCIONES GAMING



Disponer de una memoria interna para almacenar perfiles y el soporte para macros no es algo que todos los jugadores vayan a aprovechar, pero está muy bien que ambas cosas estén ahí, en especial si juegas MOBA y otros juegos que requieran rapidez. El modo gaming desactiva la tecla Windows apropiadamente y la función anti-ghost elude los bloqueos pulsando hasta 5 teclas a la vez.

SOFTWARE

El programa de configuración del Ozone Strike Battle es muy sencillo, claro e intuitivo. Además de permitir establecer perfiles de juego y definir macros simplificando comandos complicados. También puedes definir el modo de iluminación con cuatro intensidades diferentes y un modo "latente" que emite luz en un ciclo de diferentes intensidades. En los ajustes avanzados también podemos elegir entre 7 velocidades de respuesta, de 1 a 16 ms.



Sonido envolvente más asequible

ROCCAT KAVE XTD 5.1 ANALOGIC

» Heaset gaming » Precio: 119,90 € » Más información: Roccat » *www.roccat.org*

Desde hace pocas semanas está disponible una **nueva variante** de los populares cascos Kave XTD 5.1, de Roccat. Se trata del "Analogic", que viene a ser una versión más modesta y asequible del anterior variante "Digital". Sin embargo, aunque el nuevo headset renuncia a la tarjeta de sonido integrada, sigue manteniendo su capacidad para ofrecer **sonido multicanal 5.1**, y conserva su **conectividad Bluetooth** y su mando de control remoto.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Compañero de juego en dos versiones

CORSAIR SABRE RGB

» Ratón » Precio: 59,99 € (óptico) y 69,99 (láser)
» Más información: Corsair » *www.corsair.com/es-es*

La línea gaming de Corsair fue ampliada hace unos meses con los nuevos modelos de teclados **RGB** (por su iluminación) K95 y K70. Ahora introduce el ratón Sabre RGB como complemento, que llega en dos variantes, una equipada con un sensor **láser** (hasta 8200 ppp) y otra con uno **óptico** (6400 ppp). Ambas disponen de **8 botones** programables e **iluminacion RGB** en tres zonas con hasta 16,8 M de colores.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Mando para un golpe maestro

SPEEDLINK STRIKE NX

» Gamepad » Precio: 19,99 € (con cable)
» Más información: Speedlink » *www.speedlink.com*

Juegos deportivos, indies de plataformas, juegos de lucha... El gamepad está recuperando terreno e importancia en PC. Y puestos a elegir uno de los buenos, nuevo el Strike NX ha de estar entre ellos. Es un gamepad **compatible con PC y PS3**, con **sticks analógicos**, gatillos, pulsadores y un D-pad. Está disponible en dos versiones, una con cable y en otra inalámbrica por 29,99 €.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

IMAGEN A LA ÚLTIMA



El monitor XL2730Z visto en el CES, está recién salido de la factoría de BenQ. Se trata de un **panel TN de 27"**, con resolución de 2560x1440 píxeles, tiempo de respuesta de 1 ms, frecuencia a 144 Hz y soporte para la tecnología **FreeSync de AMD**. Llegará a España por unos 600 €.

benq.es

PORTÁTIL FINO Y A 4K

ASUS ha anunciado una pareja de portátiles que se suman a su línea gaming, los modelos **ROG GL522 y ROG 501**. Mientras que el primero contará con un equipamiento a la última pero convencional y un precio asequible, el ROG 501 ofrecerá una **resolución 4K** en su pantalla de 15,6", **gráfica GTX 980M** y otras características premium por unos 2000 €.

www.asus.com

PULSACIÓN MECÁNICA AVANZADA

El teclado Apex de SteelSeries es uno de los modelos más apreciados entre los aficionados y, ahora, el fabricante ha lanzado un nuevo modelo, el Apex M800 que incorpora respuesta mecánica con conmutadores QS1 de corto recorrido. Está disponible (sin tecla Ñ) por 199 €.

www.steelseries.com



GAMING PORTÁTIL PUESTO AL DÍA



MSI ha actualizado su gama de portátiles y ya es posible adquirir un **GE60 2QE-1036XES** por unos 1100 €, para contar con una pantalla de 15,6", gráfica GTX 960M, (equivalente a una GTX 860M no obstante), CPU Core i7-4720HQ, 4GB de RAM, 1TB de disco, red LAN Killer y grabadora de DVD:

es.msi.com

GPU TITANIUM PARA EL VERANO

Aunque hay que decir que es todavía un rumor por confirmar, diversas filtraciones apuntan al lanzamiento por parte de NVIDIA de una **GPU GeForce GTX 980 Ti para el mes de septiembre** por unos 750 €. Esta gráfica vendría a competir con las próximas R9 390 y 390X de AMD en prestaciones.

es.nvidia.com



Una gran pantalla que se apunta al HDMI 2.0

ACER H257HU

» Monitor » Precio: Estimado en 399 €
» Más información: Acer » *www.acer.es*

El estándar de conexión de imagen HDMI 2.0 comienza a establecerse y uno de los primeros monitores en contar con él es el H257HU de Acer, anunciado recientemente. Consiste en un **panel IPS de 25 pulgadas en formato 16:9**, con una resolución WQHD (2560x1440 píxeles) y un tiempo de respuesta de 4 ms. Vendrá complementado con unos **altavoces integrados con sonido DTS**.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Almacenamiento portable de máxima capacidad

SSD OCZ INTREPID 3700

» Disco portable SSD » Precio: Por determinar
» Más información: OCZ » *es.ocz.com*

La funcionalidad de los discos SSD se revela cada día más valiosa, aunque su capacidad suela ser menor que la de los discos duros magnéticos... Pero cada vez menos. OCZ ha anunciado una nueva variante modelo Intrepid 3700 con **hasta 2TB de capacidad** (1920 GB) y una transferencia de datos de alta velocidad... Eso sí, cuando lleguen no serán baratos.

INTERÉS ●●●●●●●●○○

Alta fidelidad en formato *pocket*

CREATIVE AURVANA IN-EAR 3

» Auriculares » Precio: 149,99 €
» Más información: Creative » *es-creative.com*

Si te consideras un entusiasta del sonido de alta fidelidad y no has tenido en cuenta ningún modelo de auricular mini hasta la fecha, te van a conquistar los Aurvana In-Ear 3 Plus. Pese a su alto precio cuentan con **prestaciones equiparables a un voluminoso sistema** de audio. También están los Aurvana In-Ear 2 Plus, casi igual de avanzados pero con un precio menor, 99,99 €.

INTERÉS ●●●●●●●●○○





Diseño renovado y hardware más poderoso

MOUNTAIN ONYX 17

» Portátil » Precio: A partir de 1369 €
» Más información: Mountain
» *www.mountain.es*

El fabricante Mountain ha lanzado el portátil **Onyx 17 con un nuevo diseño** y notables mejoras en su equipamiento de hardware. Con una pantalla de **17,3 pulgadas** en formato panorámico, el portátil está impulsado por una CPU Intel **Core i7-4720HQ**, 8 GB de RAM (2 x 4GB en doble canal), GPU GeForce GTX 960M, grabadora DVD y un disco **SSD de 256 GB** en modo M.2.

INTERÉS ●●●●●●●●●○



El chip de núcleo dual más eficiente

INTEL CORE I3-4170T

» Procesador » Precio: Estimado en unos 130 €
» Más información: Intel » *www.intel.com*

Bajo la arquitectura Haswell, Intel sigue presentando nuevos modelos de chip **para equipos de sobremesa**. El último es el Intel Core i3-470T, una CPU de doble núcleo construida en 22 nm con un consumo reducido de 35W. Funciona a **3,20 GHz e integra una GPU HD Graphics 4400** bastante apañada. Como modelo intermedio es una opción a tener en cuenta.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



Nota de color en un chasis de lujo

NZXT S340 COLOR EDITION

» Chasis PC de semitorre » Precio: 75 €
» Más información: NZXT » *www.nzxt.com*

Perteneciente a la línea Source de NZXT, la S340 Color Edition combina una **configuración flexible,** capaz de albergar componentes de altas prestaciones, con un diseño muy limpio y sobrio. Sólo los **detalles en color -rojo o azul-** añaden un toque desenfadado a este elegante chasis. Filtros antipolvo, espacio para varios ventiladores y una amplia compatibilidad hacen esta caja un modelo idóneo para construir un poderoso PC gaming sin derrochar.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



¡Estrena el USB 3.1 en tu próxima placa base!

MSI Z97A GAMING 6 USB3.1

» MSI » Precio: 215 €
» Más información: MSI » *es.msi.com*

MSI ha sido la primer a firma de hardware en incorporar el nuevo estándar de conexión USB 3.1 Type-C en sus placas bases, capaz de alcanzar velocidades de **transferencia de hasta 10 Gbps y ofrecer 100W de potencia para periféricos**. Uno de los modelos que ya cuentan con esta conexión es la Z97A Gaming 6, un excelente modelo gaming con **socket LGA 1150** que también ofrece un **puerto M.2.**

INTERÉS ●●●●●●●●●○

Más calidad sin parpadeos

ASUS MG279Q

» Monitor » Precio: Por determinar
» Más información: ASUS
» *www.asus.com/es*

ASUS ha decidido incorporar la tecnología **FreeSync de AMD** -contrapartida al G-Sync de Nvidia, pero sin coste adicional- a su línea de monitores. El primero en disponer de FreeSync es el modelo MG279Q. Consiste en una pantalla de 27" y resolución WQHD (2560 x 1440) con una frecuencia de refresco de 144 Hz y un tiempo de respuesta de 5 milisegundos.

INTERÉS ●●●●●●●●○○



PANTALLA CURVA PARA CONTEMPLAR



Samsung ha anunciado el próximo lanzamiento de nuevas pantallas curvas. Uno de los modelos más espectaculares es el S29E790CN, **con un formato Ultra-Wide de 29 pulgadas** y una resolución de 2560x1080 píxeles. También incorporará un modo optimizado para juegos.
www.samsung.com

NUEVA APU TOPE DE GAMA



El lanzamiento del nuevo chip de AMD de altas prestaciones para socket FM2 + está al caer. Se trata del A-10 8850K, una APU con arquitectura Kaveri que estará fabricada en 28 nm integrando **cuatro núcleos a 3,7 GHz** y GPU con gráficos R7. Ofrecerá una considerable potencia con un coste moderado.
www.amd.com

MSI CUBI

Los mini-PCs tienen prestaciones más modestas frente a los PC convencionales. Pero poco a poco, habrá que tenerlos en cuenta para jugar. El Cubi de MSI vendrá con **chip Core i5 (GPU integrada)** 4 GB de RAM, conectividad Wi-Fi AC + Bluetooth y soporte VESA.
es.msi.com



NUEVA GENERACIÓN

La nueva línea de **procesadores Broadwell** para equipos de sobremesa está muy próxima. Será toda una familia de chips que vendrán a sustituir a la actual generación con arquitectura Haswell, pero **seguirán instalándose en el socket 1150.**
www.Intel.com

MÓDULOS DDR4 A 3400 MHZ EN CAMINO

Aún falta para que el estándar DDR4 se imponga, -por ahora sólo es compatible con socket Intel 2011-3- pero las prestaciones de los nuevos módulos en desarrollo anticipan una carrera tecnológica. Corsair ya prepara nuevos módulos **Dominator Platinum que superan los 3 GHz.**
www.corsair.com





¡Lo mejor

Mantén tu equipo actualizado para jugar

SELECCIÓN MICROMANÍA

Te detallamos en esta lista el equipo para jugar por el que optaríamos nosotros, con componentes avanzados, pero asequibles.

ALTO RENDIMIENTO GAMING

Logitech sumado un nuevo miembro a su línea gaming, el **G303 Daedalus Apex**. Se trata de un ratón de altas prestaciones equipado con un **avanzado sensor óptico** que minimiza cualquier variación precisión por cambios de velocidad. Además ofrece una **iluminación programable** con 16,8 millones de colores. Su precio de venta recomendado es de 69,99 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Cooler Master Cosmos SE	159,90 €
PLACA BASE: Gigabyte G.1 Sniper Z97	127,90 €
PROCESADOR: Intel Core i5 4690K	204,90 €
RAM: 16 GB DDR3 1866	142 €
TARJETA GRÁFICA: ASUS GEFORCE STRIX GTX 960	224,90 €
TARJETA DE SONIDO: SB Recon Z	100 €
DISCO DURO: 1 TB SATA/600 3,5" (7200 rpm) + SSD OCZ Vertex Plus 240 GB	60 + 140 €
UNIDAD ÓPTICA: Combo Blu-ray/SATA LG GGC-H20L	70 €
MONITOR: BenQ XL2411T (LED 24" 3D - 144 HZ)	275 €
ALTAVOCES: Creative Inspire T6160 / A520 5.1	70 €
RATÓN Y TECLADO: CM Storm QuickFire TK, Corsair M60	82 + 43 €
TOTAL	1.509 €
PERIFÉRICOS EXTRA:	
Trustmaster GPX	28 €
Razer Kraken 7.1	99,99 €

TACTO MECÁNICO MUY PRECISO

El **BlackWidow Chroma,** última edición del tecládo mecánico de Razer, ha demostrado ser idóneo para cualquier jugador, **cómodo, versátil y personalizable** como ninguno. La precisa respuesta mecánica en combinación con el software **Sypnapse 2.0** permite poderosas configuraciones. Está en Castellano y cuesta 149,99 €.



RECOMENDACIONES DE

PLACAS BASE

GIGABYTE G1.SNIPER Z97

127,90 € » Más info.: Gigabyte » es.gigabyte.com

Con los nuevos chips Intel Haswell Refresh a la vuelta de la esquina, no es mala idea hacerse con una placa base capaz de soportarlos si vas a adquirir un nuevo equipo. La G1 Sniper cuenta con el nuevo chipset Intel Z97 y, además, ofrece dos slot PCIe, soporte para SLI y CrossFireX hasta 32 GB de RAM (DDR 1066-3000), sonido Creative Sound Core 3D 7.1 y conexión de red Killer E2201.



PROCESADOR

AMD FX-8350

154,90 €
Más información: AMD
www.amd.com

AMD también pone al día sus chips para socket AM3+. Este modelo Vishera de la nueva serie de AMD FX con arquitectura Bulldozer de 32 nm cuenta con ocho núcleos a 4000 MHz.

INTEL CORE I7 5960X

1.015 €
Más información: Intel
www.intel.es

Con la llegada de los chipsets X99 y el socket 2011-3, Intel renueva su gama de procesadores, con los Haswell-E. Esta variante es la más poderosa, con 8 núcleos a 3GHz y soporte para memoria DDR4-2133.

TARJETA GRÁFICA

ASUS GEFORCE STRIX GTX 960

235 € » Más información: ASUS » www.asus.com

Con la aparición de la GPU GTX 960 la arquitectura Maxwell está por fin disponible a un precio mucho más asequible, así que pasamos a recomendar las gráficas con esta GPU y 2 GB. La ASUS en particular, dentro de la línea gaming Strix, ofrece un tamaño reducido y bajos niveles de consumo y ruido, todo ello con overclocking de fábrica, con una velocidad de ciclo de hasta 1317 MHz.



CAJA PC

NOX HUMMER VX

44,90 €
Más información: NOS
www.nox-xtreme.com

Un modelo de torre ATX sobrio y versátil. Permite montar un equipo de altas prestaciones y viene equipado con un Dock Station, iluminación y un panel I/O con lector de tarjetas y puertos USB 3.0.

THERMALTAKE CHASER A71 LCS

254 €
Más información: Thermaltake
es.thermaltake.com

La torre ATX Chaser A71 es una formidable caja para un PC de alta gama, pero la variante LCS (sistema de refrigeración por líquido) ofrece una sofisticación que hace difícil poner a prueba sus límites.

MEMORIA

G.SKILL 16 GB DDR3-2133 (2X8GB) RIPJAWS Z

152,90 € » Más información: G.Skill » www.gskill.com

Todas las placas base actuales soportan memorias DDR3-2133, al igual que los procesadores de cuarta generación de Intel, así que es buena idea pasarse a memorias bajo el estándar PC3-17000. En este caso son dos módulos de 8 GB con latencias de 11-11-11-31, lo que implica una velocidad de ciclo SDP de 1600 MHz. También hay pares de módulos de 4 GB (8 GB en total) con prestaciones similares, por unos 80 €.



SONIDO

ASUS XONAR DGX 5.1

42,49 €
Más información: ASUS
www.asus.es

La Xonar DGX 5.1 de ASUS combina el sonido envolvente de alta definición del estándar Dolby Headphone 5.1 con el motor de audio para juegos GX 2.5 y un amplificador para auriculares.

CREATIVE SOUND BLASTER ZXR

249,99 €
Más información: Creative
es.creative.com

Las tarjetas Creative basadas en el chip Sound Core3D sumarán pronto a su gama la espectacular ZxR, con las prestaciones más altas y las tecnologías más avanzadas como la de SBX Pro Studio.

para tu PC!

con lo más nuevo en hardware para PC



Santiago Tejedor
Redactor Jefe de Micromanía

HARDWARE Y PERIFÉRICOS

ASROCK FATAL1TY 990FX KILLER

- 127,90 €
- Más información: ASRock
- www.asrock.com

Parece que las conexiones de red Killer se están convirtiendo en elementos imprescindibles para el hardware gaming. Esta placa con socket AM3+ para chips FX AMD lo integra en la variante Killer E2200.

MSI X99S GAMING 9 AC

- 379 €
- Más información: MSI
- es.msi.com

Llegan las primeras placas con el chipset Intel X99 con soporte para los chips Haswell E y módulos RAM DDR 4 en 4 canales. Este modelo de MSI viene con un chip de red Atheros Killer E2205 gaming.

INTEL CORE I5 4690K

- 204,90 € - Más información: Intel - www.intel.com

Actualizamos nuestra recomendación de procesador con uno de los chips más equilibrados de la quinta generación, los **Haswell-Refresh** recién llegados. En concreto, la variante i5-4690K, fabricada en 22 nm y apta para overclocking cuenta con **cuatro núcleos a 3500 MHz.** Admite memoria de doble canal, tiene un consumo muy ajustado e incorpora la **GPU Intel HD Graphics 4600** que da un rendimiento bastante aceptable, incluso careciendo de una tarjeta gráfica.



CLUB 3D RADEON R7 260X RK

- 137,90 €
- Más información: Club 3D
- www.club-3d.com

Esta gráfica de Club 3D en su versión royalKing, es de las que ofrece un mejor rendimiento entre las basadas en la GPU R7 260X. Cuenta con casi todos los avances de la gama (4K, CGN, 28nm, TressFX).

GIGABYTE GEFORCE GTX TITAN Z

- 999 €
- Más información: Gigabyte
- es.gigabyte.com

Por si las nuevas gráficas de gama alta amenazaban el reinado de las Titan, la GPU GTX Titan Z, vuelve a imponerse como la gráfica más poderosa, con sus 5760 núcleos CUDA y sus 12 GB. ¡Brutal!

COOLER MASTER COSMOS SE

- 159,90 € - Más información: Cooler Master - www.coolermaster.com

Ya iba siendo hora de sustituir a la (aún estupenda, ojo) NZXT Phantom 630. Pero lo hacemos con un modelo ya conocido, la Cosmos. Llega, eso sí, en una edición que modera el precio, permitiéndonos recomendártela. Esencialmente tiene las mismas cualidades que la Cosmos (y Cosmos II). Arquitectura interna, posibilidades de expansión, refrigeración y conectividad siguen siendo excepcionales en esta Cosmos SE. Además, incorpora iluminación.



KINGSTON HYPERX BEAST DDR3 1600 8GB (2X4GB) CL9

- 50 € - Más información: Kingston
- www.kingston.com/es

A día de hoy, no hay juego que no puedas poner a tope con 8 GB si el resto del hardware acompaña, y este kit, el más básico de Beast, cuenta con prestaciones aptas incluso para overclocking.

CORSAIR DIMM 16 GB DDR4-2666 QUAD-KIT

- 454 € - Más información: Corsair
- www.corsair.com

Ya están aquí los módulos DDR4 y uno de los kits más completos es el de Corsair, en la gama Dominator Platinum, ideal para hacerlo funcionar en cuatro canales. Sus lantencias son de 15-17-17-35.

CREATIVE SOUND BLASTER Z

- 99,99 € - Más información: Creative - es.creative.com

Equipadas con el procesador de audio de cuatro núcleos Sound Core 3D, Creative ha renovado su gama de tarjetas PCI-Express con tres modelos de alta calidad y rendimiento. De ellas, la Sound Blaster Z es la más básica y aun así ofrece un completo sistema de audio. Incorpora las tecnologías SBX Pro Studio, que reproduce sonido envolvente3D en auriculares, y Crystal Voice para comunicación por voz en juegos online. Soporta estándares de sonido Dolby Digital Live y DTS Connect.



TU PC A LA ÚLTIMA

Aquí te presentamos la configuración más potente para equipar a tu PC y disfrutar de lo más avanzado y con el máximo rendimiento.

ESCUCHA LA VOZ DEL DRAGÓN

Sonido de alta calidad estéreo, diseño de lujo y un aislamiento acústico total. El **headset Draco HS880**, de Creative está pensado para los videojuegos y ofrece un **sonido ambiental sin comparación**. Sus drivers de neodimio de 40 mm, propios de headset de alta gama, entregan graves profundos y amplifican los efectos del juego para conseguir un realismo sorprendente. Su precio es de 59,90 €.



COMPONENTES:	PRESUPUESTO
CAJA: Thermaltake Chaser A71 LCS	254 €
PLACA BASE: ASUS Rampage IV Black Edition	409 €
PROCESADOR: Intel Core i7 4960X	969 €
RAM: GelL 32 GB DDR3-2666	699 €
TARJETA GRÁFICA: GeForce GTX TITAN Z 12 GB	2000 €
TARJETA DE SONIDO: Creative Sound Blaster ZXR	199 €
DISCOS: 2x WD VelociRaptor SATA3 1 TB (10K r.p.m.) + SSD Samsung 830 512 GB SATA3	558 + 639 €
UNIDAD ÓPTICA: Blu-ray Sony Optiarc BD-5740H	100 €
MONITOR: BenQ XL2720 T	519 €
ALTAVOCES: Creative T6 II Series	399 €
TECLADO Y RATÓN: Bundle Logitech G700 + G510 + G930	300 €
TOTAL	6.346 €

PERIFÉRICOS EXTRA:	
Asus Xtion	124,90 €
Thrustmaster Ferrari F1 Wheel Integral T500	599 €

EL CONJUNTO DE CONDUCCIÓN MÁS FUERTE

El **Thrustmaster T300 Ferrari GTE** es una réplica desmontable de la réplica 7:10 de la variante de carreras del **Ferrari 458 Challenge.** Pero no sólo el aspecto es de lo más realista, también lo es al tacto. La principal característica del conjunto es el motor de **respuesta de fuerza Brushless 1080°** de clase industrial que transmite las sensaciones más realistas. Está optimizado para «Project CARS» y cuesta 369,99 €.





INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Rol/Acción**
- Estudios/Compañía: **CD Projekt RED**
- Distrib.: **Bandai Namco**
- Idioma: **Español (textos)**
- Fecha prevista: **19 de mayo de 2015**

www.thewitcher.com

LAS CLAVES

- Será un **juego de rol, continuación de la sga «The Witcher»** y de la historia narrada en «Assassin's of Kings».
- Además de a Geralt de Rivia **manejarás a un nuevo personaje, Ciri,** en ocasiones concretas.
- La acción se desarrollará en **un mundo abierto de enorme extensión**, que podremos explorar con total libertad.
- La **climatología y el momento del día influirán en el combate,** potenciando o debilitando a Geralt y sus enemigos.

Primera Impresión

«The Witcher 3» llega para fijar un nuevo estándar gráfico en PC y ofrecer la mayor y más profunda aventura de Geralt de Rivia, en un JDR que promete ser revolucionario.

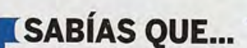
¡Acepta el desafío de Geralt!

The Witcher 3 Wild Hunt

¿Quién no ha soñado con monstruos? Pero no de los de cuernos y colmillos, sino un auténtico "monstruo" de JDR como la nueva aventura de Geralt de Rivia. ¡Es monstruosa!



¡El brujo ha vuelto! Falta menos de un mes para que podamos disfrutar, por fin, de las nuevas aventuras de Geralt de Rivia en el JDR más esperado de 2015.



SABÍAS QUE...

...la Cacería Salvaje, que da nombre al juego y está sacada de las novelas de Sakpowski, es una leyenda real del folklore centroeuropeo, del mismo estilo que la "Santa Compaña", como augurio de desastres, tragedias y guerras?



Los personajes son la clave de «Wild Hunt». Ya sean protagonistas, como Ciri, o secundarios.



¡A cazar monstruos, Geralt! Los encargos que aceptaremos para subsistir y avanzar en la historia nos enfrentarán a criaturas monstruosas.

EL JUEGO MÁS ESPERADO DE 2015 LLEGA PARA REVOLUCIONAR EL ROL Y SUBIR EL LISTÓN GRÁFICO EN PC

La bruma se empieza a despejar antes de que comience la batalla. Los dos bandos se preparan y se afanan en tener sus armas a punto para el primer choque. Los caballeros revisan las sillas de sus monturas, sacan sus espadas y aguantan hasta la señal. Los piqueros colocan sus alabardas para aguantar la embestida.

Una figura encapuchada sale corriendo como de la nada y se queda en mitad del campo de batalla. Se agacha y un ligero fulgor empieza a asomar entre sus dedos. Caballeros y piqueros, de repente, empiezan a avanzar. La figura permanece impasible... hasta que, de repente, cuando parece que va a ser arrollada, se yergue y de su mano sale una bola brillante que provoca un terremoto y lanza a sus atacantes por los aires.

La Cacería Salvaje

A su espalda, las fuerzas del otro ejército aprovechan para, esquivando a la silueta encapuchada, atacar a su enemigo. La capucha cae y revela una larga y oscura cabellera cuya dueña, en otro tiempo, compartía confidencias y caricias con el Lobo Blanco: Yennefer de Vengerberg.

Pero este no es el comienzo de «Wild Hunt»; porque, de repente, vemos a Geralt en sus aposentos en Kaer Morhen, tomando un baño, mientras Yennefer se acicala y prepara su vestuario. Una conversación pícara se desarrolla y, tras salir de la bañera y vestirse, Geralt baja al patio de armas.

Allí, la leoncilla de Cintra, una niña aún, salta y se balancea, una pirueta tras otra, sobre los pilares de madera. Sus ojos, vendados. En una mano, una espada también de madera. El entrenamiento es duro, pero Ciri parece haber nacido para ello.

SE PARECE A...



› DRAGON AGE INQUISITION
El mundo de juego es también enorme y muy abierto, pero no tanto como en «The Witcher 3».



› SKYRIM
Criaturas de leyenda y un universo de fantasía en un universo abierto son puntos similares en ambos.



¡El mundo de «Wild Hunt» está vivo! Al llegar a cualquier aldea o ciudad, la vida que se respira en sus calles será total, tanto de día como de noche.





Hechizos y armas. El uso de las señales de poder es libre, pero será más indicado contra monstruos.

ASÍ ES GERALT

Las claves de la aventura total del Lobo Blanco



El mundo abierto. Las primeras horas jugadas con «The Witcher 3» nos dejan la evidencia de un mundo enorme que podemos recorrer con total libertad y en el que podremos usar, en ciertos lugares, la opción de viaje rápido.



¿Combate o diálogo? Aunque los combates son, en muchas ocasiones, inevitables –sobre todo cazando monstruos–, la libertad que da el juego en los diálogos muchas veces nos evitará sacar la espada... si es lo que queremos, claro.



Mejoras en el inventario. En cada entrega de la saga, «The Witcher» ha ido puliendo el inventario y el acceso a poderes y habilidades. El diseño de CD Projekt para «Wild Hunt» dará un paso más, con una gestión más efectiva e intuitiva.



¿Cómo combatir? No será sólo cuestión de combos y hechizos. La climatología y la hora del día influirán en el comportamiento y ferocidad de los monstruos.

LA HISTORIA DE CIRI, LA LEONCILLA DE CINTRA, SE CONVIERTE EN EL EJE DE LA TRAMA PRINCIPAL DEL JUEGO

Una charla con Geralt precede al entrenamiento con Vesemir. Al finalizar éste, algo parece... fuera de lugar. El muñeco de entrenamiento tiene dentro... ¿qué? Geralt parece a punto de perder el sentido. Un enorme barco fantasma aparece flotando sobre Kaer Morhen. De él bajan los generales de la Cacería Salvaje y empieza la carnicería.

Pero éste no es el comienzo de la aventura; porque, de repente, Geralt despierta de la pesadilla. Se encuentra junto a Vesemir, camino a Wyzima y en busca de Yennefer. Y cuando se incorporan para levantarse y preparar sus monturas para seguir camino, son atacados por Ghules. Y, ahora sí, comienza «Wild Hunt».

La gran aventura

Lo hemos jugado. Somos conscientes de lo que significa eso de ponerle la mano encima al juego más esperado de 2015, y sabemos lo privilegiados que somos. Pero nos ha sabido a muy poco haber disfrutado de las primeras horas de aventura de «Wild Hunt». Porque lo visto, y jugado, y disfrutado, y combatido, y hablado, y explorado nos ha parecido tan abrumador que este mes de espera hasta el lanzamiento del juego se nos va a hacer larguísimo.

«Wild Hunt» entra por los ojos. Es una obviedad, sí, pero todo lo que se ha hablado sobre el derroche gráfico y visual de CD Projekt con el juego es totalmente cierto. Mucho más si, como tuvimos la suerte de probar, disfrutamos de un equipo armado con una GeForce Titan que nos permite jugar en 4K, texturas en calidad máxima y todos los efectos funcionando a tope. Detalles de efectos de



¿Listo para ver escenas increíbles? «The Witcher 3» aprovechará al máximo las tecnologías gráficas más avanzadas, como las de NVIDIA con su serie 9.



Una profecía y una princesa con el pelo color ceniza...

La aparición de Ciri en «The Witcher 3» fue una de las primeras decisiones sobre la historia que se tomó al afrontar la preproducción del juego. La razón fue usar el mismo eje de trama que da forma a la saga de novelas de Spakowski, puesto que «Wild Hunt» cerrará la trilogía de juegos de «The Witcher», aunque el guión del juego, en realidad, no se inspira directamente en ninguno de los libros, sino que se trata de una aventura original.



La libertad de exploración y el mundo abierto nos llevarán hasta las islas Skellige, viajando por mar.



La búsqueda de Yennefer y de Ciri nos llevará a visitar lugares que nunca hemos visto antes en la saga de «The Witcher». Y son alucinantes.

partículas con PhysX, de HairWorks en funcionamiento, HBAO+ o las ya mentadas 4K... ¡Es algo increíble!

La nueva protagonista

Pero lo importante es la jugabilidad, ¿cierto? Aparte de que «Wild Hunt», por primera vez, traerá personajes clave de la saga de novelas de Geralt, como ciri, que se convertirá en protagonista de la acción, y la podremos manejar en determinados momentos de la historia, en la nueva producción de CD Projekt RED hay factores determinantes e inéditos. El diseño de la acción en un mundo abierto es el primero y más llamativo.

Esta decisión, según nos contaron los responsables del juego, fue de las primeras que se tomaron en la preproducción. Cuando se comenzó a desarrollar el guión la historia se adaptó a la perfección a este universo, pero la idea de escoger tanto a Ciri como eje de la trama como de desarrollarla en un mundo enorme y con libertad total de exploración, fueron dos pilares del diseño.

La extensión es enorme, ya sea recorriendo el mundo a pie o a los lomos de Sardinilla. Y la libertad es total. Podemos hablar con multitud de secundarios, de los que muchos nos encargarán misiones –también disponibles en los tablones de anuncios de las aldeas y ciudades–, entrar en casi cualquier casa o edificio, saquear –y robar– y las opciones de diálogos nos permitirán solventar de forma diplomática los conflictos o provocar la lucha. También influiremos en las actitudes de algunos personajes gracias a la hechicería.

El combate será otro factor vital en «Wild Hunt». Las animaciones serán ahora más complejas y realistas. Pero lo asombroso es que la hora del día y la climatología influirán en la agresividad y estilo de combate de monstruos y enemigos. ¡Espectacular! Y sí, este será un mundo brutal y cruel, pero también habrá tiempo para el amor, para Triss y para Yennefer. Y para el sexo. Un mundo duro y adulto, donde nadie es inocente y la elección habitual suele ser el mal menor. El mundo de Geralt. A.C.G.



¡Hay que evitar que los nazis ganen!

Wolfenstein The Old Blood

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción**
- Estudios/Compañía: **MachineGames/Id**
- Distrib.: **Bethesda**
- Idioma: **Español**
- Fecha prevista: **5 de Mayo de 2015**

www.wolfenstein.com

LAS CLAVES

- Será un juego de acción bélica que narrará los **acontecimientos previos a «Wolfenstein The New Order».**
- **B.J. Blazkowicz** será, de nuevo, el protagonista.
- Tendremos **a nuestra disposición nuevas armas,** como el fusil de cerrojo, la escopeta de 1946 o las granadas Kampfpistole.
- Parte de la acción será en el escenario que dio lugar al mito: **el castillo Wolfenstein.**
- Todo transcurrirá **en 1946.**

Primera Impresión

Mientras esperábamos una continuación o una extensión de «The New Order», MachineGames apuesta por ampliar la leyenda con el inicio del "what if" de «Wolfenstein».

No hay nada que se pueda comparar a machacar nazis. Nada... menos machacarlos en su propio terreno: ¡el castillo Wolfenstein!

Muchos le achacan su condición de experiencia únicamente individual. Otros, el exceso de libertad y las "alegrías" con que se dio la vuelta al clásico de acción con una trama excesivamente fantasiosa... ¿En serio? «Wolfenstein The New Order» fue, con sus virtudes y sus defectos, un más que sobresaliente reinicio del clásico de los "shooters", el juego que lo comenzó todo y que se inventó un género, aportando un inédito y atractivo cambio de perspectiva sobre la historia que nos colocó, de nuevo, en el pellejo de B.J. Blazkowicz y su incansable lucha contra el Reicg en la Segunda Guerra Mundial. El "what if" temporal e histórico estaba más que bien llevado en un juego lleno de acción, trepidante y rebosante de buenas ideas en su guión. Sí, se le iba la pinza con el aspecto "místico" de la tradición secreta judía, pero el conjunto era impecable. Pero... ¿cómo comenzó la historia?

El principio de la victoria

«The Old Blood» estará dividido en ocho capítulos y dos historias interconectadas, llenos de acción y combates intensos contra los nazis.

La trama principal nos lleva a los acontecimientos previos a «The New Orde», con el Reich a punto de ganar la guerra y B.J. haciendo todo lo posible por evitarlo. Es 1946 y en un desesperado intento por evitar que las fuerzas de Hitler consigan la victoria, B.J. viaja a Baviera, tras las líneas enemigas.

La primera parte de «The Old Blood», "Rudi Jäger y la Guarida de Lobos", nos enfrentará a un alcaide enloquecido cuando nos infiltremos en... ¡el castillo Wolfenstein! Sí, el lugar donde se inició la lyenda y del que B.J. escapó, con no pocas dificulta-

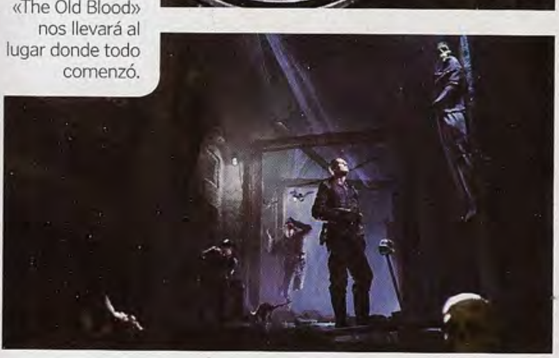


¡Descubre cómo B.J. estuvo a punto de evitar la victoria nazi! Sabemos que el Reich triunfó en 1946, pero... ¿qué pasó antes? «The Old Blood» nos lo cuenta.

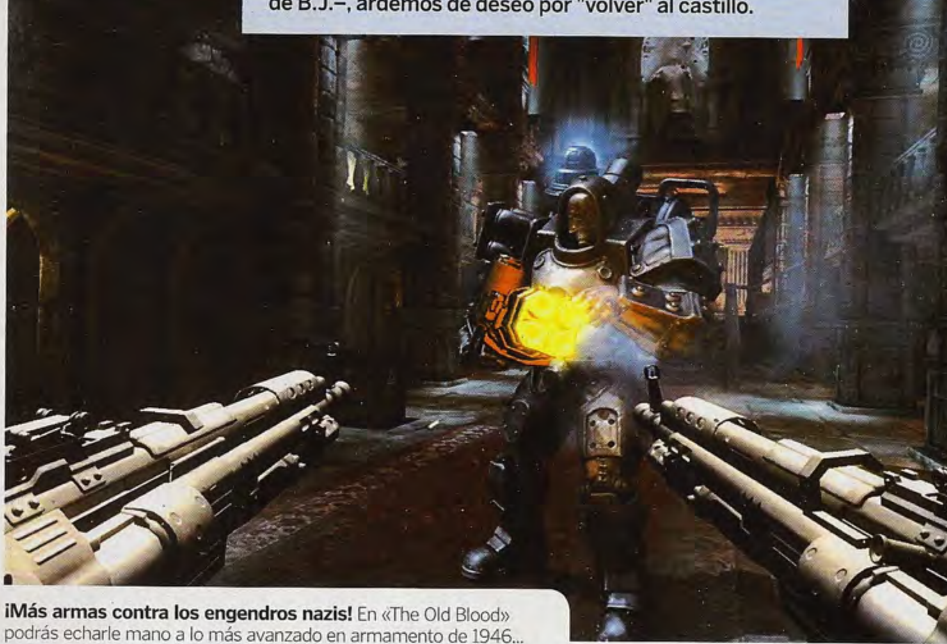
El regreso a los orígenes en el castillo Wolfenstein

Quizá, uno de los mayores puntos de interés de «The Old Blood» radica en que MachineGames cierra el círculo y nos lleva de vuelta al punto que lo originó todo: el castillo Wolfenstein. Si bien, como es lógico, entre aquel «Wolfenstein 3D» y lo que disfrutaremos en «The Old Blood» apenas hay comparación posible –aunque los guiños ya estaban presentes en «The New Order», con los sueños de B.J.–, ardemos de deseo por "volver" al castillo.





¡Vuelta al castillo Wolfenstein! «The Old Blood» nos llevará al lugar donde todo comenzó.



¡Más armas contra los engendros nazis! En «The Old Blood» podrás echarle mano a lo más avanzado en armamento de 1946...

des, volverá a ser el escenario de la lucha contra los nazis. Allí tendremos que intentar robar las coordenadas del complejo del general Calavera. En la segunda parte del juego, "Los Oscuros Secretos de Helga von Schabbs", llegaremos hasta la ciudad de Wulfburg, donde tendremos que interrumpir los trabajos de una arqueóloga nazi –a lo Indiana Jones– que está desenterrando unos misteriosos artefactos que parecen la clave para liberar un osucro y antiguo poder. Una de esas armas místicas con las que el Führer siempre ha estado obsesionado.

«The Old Blood», así, une los juegos clásicos de la saga con el reinicio que supuso «The New Order», y que tan buenos ratos nos deapró el pasado

EL "WHAT IF" DE «WOLFENSTEIN» SE AMPLÍA EN LA HISTORIA PREVIA AL GUIÓN DE «THE NEW ORDER»

año. Una manera de cerrar un círculo en el que pasado y presente se dan la mano –literalmente, además– en un juego con el que Bethesda cumple las expectativas de los fans, que se quedaron encantados con el regreso de B.J.

Más armas, más acción

Además de los nuevos escenarios, enemigos y aventuras, «The Old Blood» traerá más armas con las que luchar contra el Reich y sus fuerzas, no sólo humanas, sino también mecánicas y genéticas –sí, volverán los engendros robóticos y mutantes– que vimos en «The New Order»... o sus ancestros–. Así que tendrás que prepararte para tener tu arsenal –y tus reflejos– a punto y no caer en el intento.

«The Old Blood», en esencia, tampoco intenta más que ampliar la diversión que el reinicio de «Wolfenstein» nos ofreció, pero tampoco precisamos de más. Con volver a pasarlo tan bien, nos damos por satisfechos. Los nazis, no, claro. A.P.R.

SE PARECE A...



› COD ADVANCED WARFARE
La acción bélica es la base de ambos títulos, que también especulan con la historia, pasada y futura.



› WOLFENSTEIN THE NEW ORDER
Mismo protagonista y ambientación, para la historia que nos desvela lo que sucedió antes.

¡ASÍ SOBREVIVIRÁS AL FUTURO!

TOM CLANCY'S THE DIVISION

Habitualmente, los MMO están llenos de fantasía, criaturas míticas, brujos, espadas... Pero, ¿y si la acción online se traslada a la actualidad, en una ciudad real?

INFOMANÍA

DATOS

- Género: **Acción/Rol/MMO**
- Estudios/Compañía: **Massive/Reflections/ Red Storm/Ubisoft**
- Fecha prevista: **2015**

CÓMO SERÁ

- Serás un agente especial de The Division en una **Nueva York asolada por una extrana epidemia.**
- **Será un multijugador online, persistente y cambiante**, entrando y saliendo cuando quieras.
- **Te unirás a tus amigos para cumplir misiones**, combinando vuestras habilidades de clase.
- Usarás **tecnología de vanguardia** que podrás personalizar en tu equipo.
- La jugabilidad se verá afectada por **ciclos de día y noche, y climatología.**

Todas las culturas caen. Hasta la poderosa Roma cayó en manos de los bárbaros. Mayas y Aztecas cayeron con la conquista de América. Y hasta el Imperio Español se deshizo, atacado por múltiples enemigos. Pero, en nuestra soberbia, creemos que la actual sociedad es inmutable. Que la civilización contemporánea no puede colapsar. Sin embargo, basta un virus y su capacidad de expansión geométrica para que hasta la capital del mundo, la Gran Manzana, se quede convertida en un fantasma de cemento, cristal y asfalto. Pero antes de que la sociedad colapse y el caos total nos invada, los agentes de The Division intentarán arreglar la situación.

¿Dónde anda el súper proyecto de Massive?

Han pasado casi dos años desde el anuncio –sorpresivo y sorprendente– de «The Division» en el E3 de 2013. Y tras un retraso de más de seis meses sobre el lanzamiento previsto para finales de 2014... ¿qué ha pasado con el juego? Los rumores actuales apuntan a que el nuevo título del universo Tom Clancy, un MMO tan ambicioso que para muchos va a tener que limitar seriamente sus objetivos iniciales, se convertirá en la estrella de Ubisoft en la próxima edición de la feria de Los Ángeles, tras numerosos ajustes y no poca polémica surgida en las primeras semanas de 2015, cuando se filtraron varias imágenes de una alpha del juego –que Massive reconoció como ciertas–, rebajando seriamente la calidad visual y las opciones de juego. Sin embargo, Massive también afirmó que esa version tenía varios meses de antigüedad y la situación actual de «The Division» es mucho más avanzada y pulida.

Sea como fuere, el juego de Massive sigue siendo uno de los MMO más ambiciosos y lla-



La ciuad de Nueva York ha sido arrasada por una epidemia. The Division, una unidad de agentes especiales, se activa para salvarla del caos, pero muchos intentarán impedirlo...



Únete a tus amigos. La esencia multijugador de «The Division» te permitirá unirte a tus amigos y combinar sus habilidades y las tuyas para investigar la epidemia.

UN MUNDO A TU ALCANCE EN CUALQUIER LUGAR

El universo online de la Nueva York de «The Division» será accesible en todo momento, pudiendo entrar y salir de él en cualquier instante para apoyar a tus compañeros en misiones puntuales o explorar a tus anchas de forma individual. Pero un acceso realmente interesante a este universo es el que podremos llevar a cabo mediante una tableta o smartphone, ayudando con ataques contra el enemigo o localizando su situación en el campo de batalla.



Un ciudad dividida. En Nueva York habrá diversas facciones que controlarán varias áreas de la ciudad. Entrar en una de ellas implicará combatir.

LA ACCIÓN SE DESARROLLA EN UNA NUEVA YORK ASOLADA, ABIERTA Y PERSISTENTE ONLINE

mativos para 2015 –parece que sí saldrá este año, aunque aún existen rumores de un lanzamiento en 2016–. ¿Cómo será «The Division»?

Restablece el orden en N.Y.

The Division es una sección de agentes tácticos dormidos que, en situaciones de emergencia extrema se activan para ayudar a restablecer el orden. Una extraña epidemia está asolando Nueva York, y The Division se pone en marcha. Nosotros actuaremos como uno de los agentes tácticos y tendremos que ayudar a facciones como CERA –la organización de respuesta a emergencias, que han evacuado y puesto en cuarentena a la ciudad– y JTF –la Joint Task Force, que incluye a la policía, CERA y la Guardia Nacional– a poner a salvo a los viciles de la ciudad.

Sin embargo, parece que otras facciones no tienen tanta preocupación por los civiles y, de hecho, intentan aprovechar la situación en su propio beneficio. Además, algunas de estas facciones, que controlan áreas y barrios de Nueva York, pueden estar detrás de la epidemia. ¿Con qué objeto? Eso es lo que hay que averiguar.

En «The Division» se mezclarán acción, rol y hasta algo de estrategia y táctica. Como MMO, se trata de un juego que intentará dar un giro al mundo online con un diseño de jugabilidad en el que la libertad será la máxima, únida a un realismo poco habitual en los juegos de este universo.

«The Division» te permitirá personalizar al máximo tu equipo usando la tecnolo-





gía. Podrás configurar armamento, dispositivos de rastreo y localización y hasta averiguar hechos pasados para encontrar pistas sobre la propagación de la epidemia gracias al ECHO. ¿Qué es? ECHO son las siglas de Evidence Correlation Holographic Overlay, una tecnología capaz de recopilar información que se encuentra en el entorno de los agentes de The division mediante el uso de cámaras de seguridad, grabaciones de teléfonocs móviles, de audio y "recrear" acciones sucedidas en el pasado. Es una fuente de información que no tiene precio para descubrir la verdad sobre la epidemia y encontrar datos que te sirvan, junto a tus amigos, para luchar contra las facciones criminales que han ocupado las distintas áreas de Nueva York.

Adáptate y sobrevive

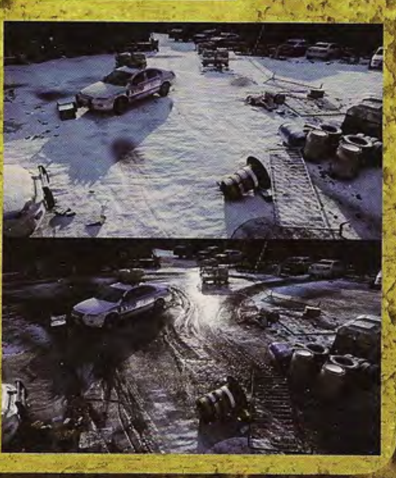
Uno de los apartados clave en el diseño de «The Division» se basa en el uso del motor Snowdrop, que encuentra entre sus principales claves la recreación de un entorno dinámico y cambiante. Así, los ciclos de día y noche y la climatología tendrán una incidencia real en la jugabilidad, obligándote a adaptarte para la supervivencia. ¿Estás listo para descubrir la verdad sobre la epidemia? ¡Demuéstralo! **X.X.X.**

LA INFLUENCIA DE LA TECNOLOGÍA EN «THE DIVISION»

Massive ha elegido desarrollar un nuevo motor gráfico, el Snowdrop Engine, para llevar a cabo la producción de «The Division» porque, en su opinión, era imprescindible para poder reflejar la experiencia de juego del modo que deseaban.



› Ciclos de día y noche: En una NUeva York dinámica y cambiante, la jugabilidad variará entre las misiones diurnas y nocturnas. por la noche el peligro será mayor, en general, y los enemigos se comportarán de forma diferente, lo que te obigará a adaptarte.



› La nieve es un obstáculo: La climatología de Nueva York también será cambiante, y los resultados de una nevada, por ejemplo, también afectarán a la libertad de movimientos y al combate contra los enemigos, modificando el escenario y los caminos.



Ante todo, la tecnología. Aunque el caos haya asolado Nueva York, la tecnología punta seguirá estando disponible para explorar el entorno.





micromanía te regala Cities

La ciudad de tus sueños está al alcance de tu mano. Compra la próxima Micromanía y disfruta de un juegazo de construcción valorado en 10€. ¡No te lo pierdas!

Si eres jugador de PC seguro que el nombre de «SimCity» te suena. Un estilo de juego que muchos otros títulos han tomado de referencia para ofrecer al fan de la construcción y la gestión urbana, el sueño de sus vidas. Ahora, ese sueño se hará realidad el próximo mes en Micromanía con el regalo de «Cities XL», un juegazo de primera valorado en 10€.

Construye la ciudad perfecta

Si quieres ser el mejor urbanista, lo primero que has de hacer es planificar bien tus proyectos: ¿qué tipo de ciudad quieres? ¿Qué servicios tendrá? ¿Será moderna y repleta de rascacielos? ¿Prefieres una ciudad monumental? Todo estará a tu disposición en «Cities XL», para que construyas la ciudad de tus sueños, la ciudad perfecta... O lo que más se le parezca. ¿Estás dispuesto a demostrar tus dotes como urbanista, diseñando una ciudad que sea modelo y envidia para los arquitectos de la vida real? Pues ahora tendrás la oportunidad de conseguirlo.

Mucho más que edificar

Pero «Cities XL» no es sólo un desafío para construir edificios. ¡Es un juego de gestión total! Eres el alcalde y debes luchar por la prosperidad de tu metrópoli y la felicidad de sus habitantes: organiza servicios de seguridad, sanidad, regula el tráfico, conecta las ciudades por tierra mar y aire y establece rutas comerciales.

¡Cientos de edificios!

En «Cities XL» vas a encontrar más de 1000 edificios diferentes, más de 60 mapas y estructuras de todo tipo para levantar una ciudad increible. Y puedes levantar ciudades de todo tipo, desde dedicar su economía al turismo a convertirla en una referencia industrial para el mundo. Al final, todo estará en tus manos y tendrás que demostrar que mereces el cargo de alcalde. ¡No te quedes sin él!





Elige la zona que prefieras y levanta tu ciudad y conéctala con el mundo. Edificiones, puentes, zonas portuarias, aeropuertos... ¡todo!

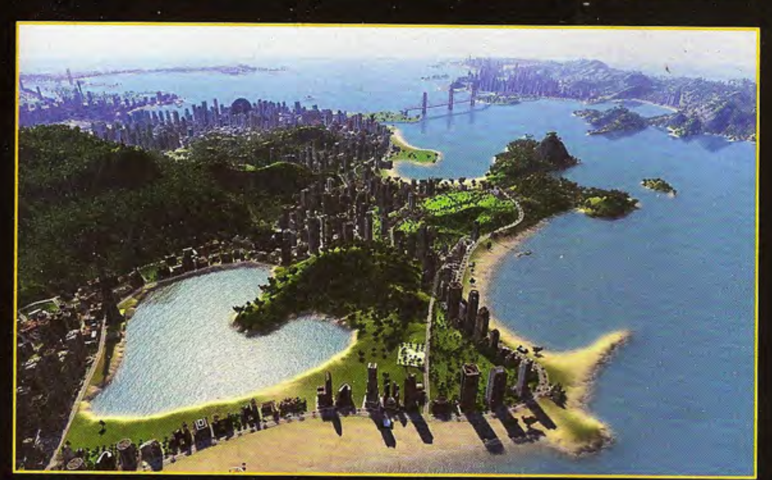
XL

¡DESCÁRGATELO GRATIS EL MES QUE VIENE!





Prepara tu ciudad contra los accidentes. Los servicios sociales, de seguridad, de sanidad... han de estar preparados y ser eficaces.





Además de constructor, sé un buen gestor. Además de levantar la ciudad has de hacerla sostenible y que sus habitantes sean felices.

Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO DE MICROMANÍA

NO TE PIERDAS...

THE WITCHER 3 WILD HUNT

Probamos el juego más esperado del año y te contamos todo sobre la aventura más increíble de Geralt de Rivia.

STAFF

REDACCIÓN
Director
Francisco Delgado

Redactor Jefe
Santiago Tejedor

Diseño y Autoedición
Carmen Jiménez

Colaboradores
J.A. Pascual, J. Traverso, E. Barco, B. Louviers

PUBLISHER
Amalio Gómez

PUBLICIDAD
Director Comercial
Mónica Marín
mmarinsarrion@gmail.com

PRODUCCIÓN
Asedict Gestión Editorial
asedict@gmail.com

Preimpresión:
Espacio y Punto

Impresión:
Industria Gráfica Altair
Seseña (Toledo)

Distribución
S.G.E.L.
Telf.: 91 657 69 00
Transporte: **Boyaca**
Tel.: 91 747 88 00

EDITA
Blue Ocean
Publishing

BLUEOCEAN
PUBLISHING

Depósito legal: M-15.436-1985

Esta Revista se imprime en Papel Ecológico Blanqueado sin cloro.
6/2015
Printed in Spain



DEAD SINCHRONICITY TOMORROW COMES TODAY

La aventura "made in Spain" vuelve a



MORTAL KOMBAT X

La lucha más salvaje y brutal que se ha visto en el género ha llegado también al



FABLE LEGENDS

Microsoft vuelve con una de sus sagas estelares, en una vuelta de tuerca crean-